

VIISI TARINAA UPPOUTUVAN DIGITAALISEN PELAAMISEN MERKITYKSIÄ

Relationaalinen näkökulma

Elina Anneli Hiltunen

Helsingin yliopisto

Valtiotieteellinen tiedekunta

Sosiaalityö

Pro gradu -tutkielma

Syyskuu 2017

Tiedekunta/Osasto Fakultet/Sektion – Faculty Valtiotieteellinen tiedekunta		Laitos/Institution– Department Sosiaalitieteiden laitos	
Tekijä/Författare – Author Elina Hiltunen			
Työn nimi / Arbetets titel – Title Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä. Relationaalinen näkökulma.			
Oppiaine / Läroämne – Subject Sosiaalityö			
Työn laji/Arbetets art – Level Pro gradu -tutkielma	Aika/Datum – Month and year Syksy 2017	Sivumäärä/ Sidoantal – Number of pages 101 + 3 liitettä	
<p>Tiivistelmä/Referat – Abstract</p> <p>Digitaalinen pelaaminen on merkittävä osa länsimaista nykykulttuuria ja lasten ja nuorten arkea. Vaikka digitaalisella pelaamisella on pitkä historia, sitä ymmärretään vielä puutteellisesti. Sosiaalityössä digitaalista pelaamista on tutkittu toistaiseksi hyvin vähän, vaikka asiakkaiden runsas pelaaminen on tunnistettu.</p> <p>Tässä sosiaalityön pro gradu -tutkimuksessa tarkastellaan uppoutuvaa digitaalista pelaamista viiden nuoren aikuisen elämäkertomuksen pohjalta. Tutkimuksen tarkoitus on selvittää, mitä uppoutuva digitaalinen pelaaminen on merkinnyt pelaajille eri elämänvaiheissa ja miten pelaamisen merkitykset ovat muuttuneet eletyn elämän varrella. Tutkimusaineistona on viiden työelämän ulkopuolella olevan 21–26 -vuotiaan nuoren aikuisen pelaamista koskevat elämäkertomukset, jotka on saatu käyttämällä narratiivista yksilöhaastattelua. Tutkimuksen käsitteellis-teoreettinen viitekehys on rakennettu aineistolähtöisesti relationaalisen hyvinvointikäsitteen luomalle perustalle. Tutkimuksen keskeiset käsitteet ovat osallisuus ja toimijapositio.</p> <p>Tutkimusaineisto on analysoitu soveltaen viisivaiheista narratiivista voice centered relational method -menetelmää. Tulokset kuvataan viiden nuoren aikuisen pelitarinoina edeten lapsuudesta nykyhetkeen ja tulevaisuuden näkymiin. Pelitarinoissa esitellään keskeiset kutakin vaihetta koskevat pelaamisen merkitykset. Kunkin tarinan lopuksi pelaamisen merkityksiä ja niiden muutoksia käsitellään tekemällä yhteenveto aineistolähtöisesti rakennetun käsitteellis-teoreettisen viitekehysten pohjalta tulkitusta pelaajakertojasta ja hänen toimijapositionsa muutoksista ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa.</p> <p>Pelitarinoissa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkitykset vaihtelevat yksilöllisesti. Pelaamisen saamat merkitykset ovat tarinoissa yhteydessä pelaajan elämänhistoriaan, sosiaalisiin ja emotionaalisiin tarpeisiin sekä sosiaalisiin suhteisiin ja muuttuviin olosuhteisiin, joissa tarinoiden pelaajat arkeaan elävät. Pelaamisen merkityksen korostuminen pelaajan tarinassa vaikuttaa pohjautuvan reaali- ja pelimaailman kokemukselliseen eroon. Tulokset tukevat aikaisempien tutkimusten näkemystä pelaamisen merkitysten ja pelaamistapojen vaihtelusta sekä niiden kietoutumisesta yksilön elämänhistoriaan, elämäntilanteeseen ja merkityksellisiin sosiaalisiin suhteisiin. Pelaamista voidaan ymmärtää merkityksellisenä toimintana ja ilman uppoutuvaa pelaamista tarinoiden pelaajakertajat olisivat voineet kamppailla vielä vaikeampien sisäisten ristiriitojen kanssa.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords Digitaalinen pelaaminen, narratiivinen tutkimus, relationaalinen hyvinvointi, toimijapositio, osallisuus			

Sisällys

1 JOHDANTO	1
2 DIGITAALINEN PELAAMINEN AIKAISEMPIEN TUTKIMUSTEN VALOSSA	4
2.1 LASTEN JA NUORTEN DIGITAALINEN PELAAMINEN	4
2.2 PELAAMISEN MERKITYKSET	7
3 TUTKIELMAN METODOLOGINEN JA KÄSITTEELLINEN KEHYS.....	14
3.1 NARRATIIVISUUS METODOLOGISENA VIITEKEHYKSENÄ	14
3.2 KERTOMUS JA TARINA KÄSITTEINÄ	16
3.3 RELATIONAALINEN HYVINVOINTIKÄSITYS	18
3.4 TUTKIELMAN KESKEISET KÄSITTEET	21
3.5 RELATIONAALINEN NÄKÖKULMA PELAAMISEEN	23
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN.....	26
4.1 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA TUTKIMUSKYSYMYKSET	26
4.2 NARRATIIVISEN AINEISTON KERÄÄMINEN	27
4.3 NARRATIIVINEN ANALYYSI.....	30
4.4 TUTKIMUSEETTISET KYSYMYKSET JA TUTKIJAN POSITIO	35
5 DIGITAALISEN PELAAMISEN MERKITYKSET ELÄMÄNKERTOMUKSISSA.....	41
5.1 JOONAS	41
5.1.1 Lapsuus: pelaamisen ilo ja imu.....	41
5.1.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: pelaaminen selviytymiskeinona	42
5.1.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: normaali pelaaja ja tulevaisuuden työ.....	44
5.1.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa	45
5.2 SAMULI.....	50
5.2.1 Lapsuus: pelisukupolven normaalia ajanvietettä.....	50
5.2.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: merkitysten hämäryys.....	52
5.2.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: nostalgiaa ja ajanvietettä.....	52
5.2.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa	55
5.3 PETRI	58
5.3.1 Lapsuus: yhteinen tekeminen ja ajanviete	58
5.3.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: vaihtoehto yksinäisyydelle	59
5.3.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: pelaaminen sosiaalisena toimintaympäristönä	61
5.3.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa	64
5.4 KAISA	66

5.4.1 Lapsuus: pelaaminen yhteisenä tekemisenä	66
5.4.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: pelaaminen osallisuuden resurssina	67
5.4.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: yksinäisyyden lievittäminen, toimintakyvyn ylläpitäminen ja tulevaisuuden työ	69
5.4.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa	72
5.5 MIKKO	74
5.5.1 Lapsuus: pelaamisen ilo ja yhteinen tekeminen.....	74
5.5.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: lepuutusta roolipaineista	75
5.5.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: pelaaminen osana elämää.....	76
5.5.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa	78
6 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA	81
6.1 JOHTOPÄÄTÖKSET	81
6.2 POHDINTA	86
LÄHTEET	95
LIITTEET.....	102

1 Johdanto

Lähes kaikissa kulttuureissa erilaisten pelien pelaaminen on yksi tyypillinen tapa viettää aikaa yhdessä. Vaikka digitaalinen pelaaminen ei ole uusi ilmiö, ovat digitaaliset pelit ja pelaaminen erityisesti viimeisen kymmenen vuoden aikana nousseet yhteiskunnallisenkin kiinnostuksen kohteeksi. Toimeentulon hankkiminen pelaamalla ja työllistyminen peliteollisuuteen lisääntyy ja herättää toivoa suomalaisen peliosaamisen hyödyntämisestä maailmalla. Pelit ovat historiallisesti tukeneet pelaajien aktiivista osallistumista yhteisöissään. Erilaisista tietokone-, konsoli- ja mobiilipeleistä on tullut merkittävä osa länsimaista nykykulttuuria ja arkielämää lähes kaikissa ikäluokissa. Suomessa erityisesti digitaalisten pelien suosio on jatkanut tasaisesti kasvuaan koko 2010-luvun ajan. (Ängeslevä 2014, 128; Kallio ym. 2009, 7; Aarsand 2012, 961; Mäyrä & Ermi 2013, 7; Mäyrä ym. 2015, 5.) Pelitutkija Frans Mäyrän (2005, 329) mukaan kasvaneesta kiinnostuksesta huolimatta pelejä ja pelaamista ymmärretään vielä varsin puutteellisesti. Pelaamisen yhteiskunnallisten ja sosiaalisten merkitysten ymmärtämisen tarpeisiin onkin syntynyt näitä merkityksiä tarkasteleva kulttuurinen pelitutkimus (Kallio ym. 2009, 7).

Digitaalinen pelaaminen herättää monenlaisia mielikuvia. Pelaamisesta voi tulla mieleen kotiinsa linnoittautunut, koneen ääressä istuva, fyysisesti ja sosiaalisesti passiivinen lapsi tai nuori, jonka elämän pelaaminen täyttää. Norjalaistutkimuksessa todetaan, että myös nuoret itse tekevät eroa tällaisiin *hardcore*-pelaajiin (Aarsand 2012, 973–374). Intohimoinen pelaaminen voi herättää huolta lasten ja nuorten hyvinvoinnista niin vanhemmissa kuin kasvatus- ja sosiaalialan ammattilaissa. Digitaalisen pelaamisen vaikutusten arviointiin ja liikapelaamisen tunnistamiseen on kehitetty erilaisia menetelmiä, perustettu projekteja ja auttavia yhteisöjä. Lisäksi esimerkiksi vanhemmille on julkaistu digitaalisesta pelaamisesta kertovia oppaita (ks. esim. Pelituki 2017; Pelikasvattajan käsikirja 2013).

Runsas digitaalinen pelaaminen ilmiönä on huomioitu myös monien sosiaalityön asiakkaiden kohdalla. Sosiaalityössä digitaalista pelaamista ja sen ulottuvuuksia on toistaiseksi tutkittu varsin vähän (ks. esim. Laaksamo 2014). Havainnot pelaamisesta

sekä keskustelu ihmisten hyvinvoinnin edistämisen ja oppimisen pelillistamisestä¹ on viimeistään herättänyt myös sosiaalityöntekijöiden tarpeen osallistua keskusteluun. Pelillistäminen nojaa oletukseen, että pelien avulla voidaan jopa muita oppimismekanismeja tehokkaammin vaikuttaa ihmisen toiminnan muuttamiseen (ks. Ayling 2012; Adelman & Rosenberg & Hobart 2016, 1452). Suomessa keskustelu käynnistyi laajemmin, kun syksyllä 2016 Helsingissä käynnistyi valtakunnallinen PRO SOS -hanke². Hankkeen tavoitteena on juurruttaa uudenlaista ajattelua sosiaalityöhön ja kehittää yhdessä käytännön toimijoiden ja asiakkaiden kanssa uudenlaisia, osallisuutta ja toimijuutta edistäviä sosiaalityön työmuotoja. Hankkeen yhtenä kohderyhmänä ovat nuoret, joiden huono-osaisuuden on todettu kasautuvan nuoren jäädessä syrjään koulutuksesta, työelämästä, hyvinvointipalveluista ja demokraattisesta päätöksenteosta. Pääkaupunkiseudun osahankkeessa pyritään kehittämään pelillisyyden ja leikillisyyden elementtejä hyödyntävää sosiaalisen kuntoutuksen mallia. (PRO SOS hankesuunnitelma.)

Liitän pelillistämisen ja digitaalisten pelien suosion osaltaan yhteiskunnan digitalisoitumiseen. Digitalisaatio on Suomessa huomioitu hallitusohjelmaa myöten. Sosiaali- ja terveystieteiden uudistuksen myötä pyritään erilaisten digitaalisten palvelujen avulla tehostamaan palveluita ja osallistamaan asiakkaita omiin palveluihinsa ja tiedontuotantoon. Digitaalisten palvelujen kehittämiseen kuuluvat myös erilaiset asiakkaiden itsehoitoa ja itsenäistä arjenhallintaa tukevat hyvinvointisovellukset. (Digitalisaatio 2016.) Kaikenkattavan digitalisaation valossa vaikuttaa ristiriitaiselta, että pelaamisongelmien ilmetessä katse kohdistetaan vanhempisiin ja pelaavaan yksilöön huomioimatta ulkoisia toiminta-olosuhteita ja laajempia sosiaalisia rakenteita, joissa pelaaminen käynnistyy. Pelillistämistä koskevan keskustelun yhteydessä puhutaan usein

¹ Pelillistäminen viittaa pelistä tuttujen elementtien (pisteet, palkinnot, saavutukset, tarina) tuomista pelin ulkopuolisiin yhteyksiin, kuten erilaisiin palveluihin. Pelin elementtien tarkoituksena on tehdä oppimisen tai muutoksen kohteeksi määritellyn alueen asiasisältö houkuttelevammaksi ja motivoida tietyn tehtävän suorittamiseen, kuten esimerkiksi alkoholinkäytön rajoittamiseen tai lopettamiseen. (Ängeslevä 2014, 121; Hamari & Koivisto 2015, 416.)

² Hankkeen pää toteuttajana ja hallinnoijana toimii Seinäjoen ammattikorkeakoulu Oy ja hanketta johtaa Seinäjoen ammattikorkeakouluun hallinnollisesti yhteydessä oleva Pohjanmaan maakuntien sosiaalialan osaamiskeskus SONet BOTNIA. Näiden lisäksi hankkeen toteuttamiseen osallistuu Suomen kuusi muuta sosiaalialan osaamiskeskusta. Lisäksi hankkeeseen osallistuu Suomessa 95 kuntaa, Suomen kuntaliitto ja Jyväskylän yliopiston Kokkolan yliopistokeskus Chydenius. Hanke on Euroopan Sosiaalirahaston (ESR) rahoittama. Yleisenä tavoitteena hankkeessa on pyrkiä edistämään sosiaali- ja terveydenhuollon uudistamistyötä ja vahvistaa sosiaalihuoltolain toimeenpanoa. (PRO SOS hankesuunnitelma.)

myös leikistä ja leikillisyydestä. Pelaamista voidaan tarkastella yhtenä leikin muotona, vaikka se toisaalta jonkin verran myös eroaa siitä. Etenkin merkitysten tarkastelussa peli ja leikki limittyvät.

Tutkielmassani tarkoitan digitaalisella pelaamisella tietokoneella tai pelikonsolilla (Playstation, Xbox, Wii, Nintendo tai muu vastaava) tapahtuvaa yksin- tai online-monipelaamista (ks. Kallio ym. 2009, 2) ja pelaamiseen liittyviä oheistoimintoja. Tutkielman otsikossa käsite uppoutuva pelaaminen viittaa arjen täyttävään pelaamiseen, johon kietoutuu merkityksiä muilta elämänalueilta ja yksilön historiasta. Online-pelaaminen on internetissä tai internetin kaltaisessa verkossa tapahtuvaa pelaamista muiden samaa peliä pelaavien kanssa. Pelaamiseen liittyvät oheistoiminnot ovat pelaamiseen liittyvää tai pelaamisen lomassa tapahtuvaa keskustelua internetin keskustelupalstoilla, Chatissa, Skypeä tai Discordissa³. Lisäksi olen tutkielmani aineiston pohjalta yhdistänyt pelaamisen oheistoiminnoiksi myös pelaamiseen liittyvän esineistön, kuten esimerkiksi pelipakkaukset, -laitteet ja fyysiset pelihahmot (ks. Sotamaa 2009, 131).

On kiinnostavaa, miksi juuri minä päädyin tutkimaan digitaalista pelaamista. Oma suhteeni digitaaliseen pelaamiseen on melko etäinen. Olen elänyt nuoruuteni 1990 -luvulla, jolloin tietokone- ja konsolipelaaminen alkoi yleistyä. Tuolloin myös lapsuuden kotiini hankittiin tietokone sekä Nintendo -pelikonsoli. Pelasin joitakin pelejä, muttei minusta koskaan tullut aktiivista pelaajaa. Yleensä pelasin yhdessä veljien ja heidän kavereidensa kanssa ja minua motivoi pelaamisessa yhdessäolo, hauskanpito, tasolta toiselle eteneminen ja onnistuminen. Pelaamisen merkitysten äärelle löysin sattumalta, kun miettiessäni pro gradu -tutkielmani aihetta huomasin, että samaan aikaan oli alkamassa valtakunnallinen sosiaalityön kehittämishanke, jossa yhtenä osa-alueena oli pelillisyyden ja leikillisyyden hyödyntäminen sosiaalityön toimintamallina (PRO SOS -hankesuunnitelma 2016). Olen tyypillisesti ollut kiinnostunut yhteiskunnassa pinnalla olevista ja ristiriitaista huomiota saavista ilmiöistä, kuten nyt digitaalisesta pelaamisesta. Erityisesti kiinnostusta ilmiöissä herättää se, miten itse ilmiön ytimessä olevat toimijat kuvaavat kokemuksiaan. Pohtiessani pelaamista minua alkoikin kiinnostaa, miten paljon

³ Discord on digitaalisille peliyhteisöille tarkoitettu VoIP (Voice over Internet Protocol) sovellus, jonka avulla peliyhteisön jäsenet voivat reaaliaikaisesti olla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa (VoIP 2016; Discord 2017).

pelaavat tai paljon pelanneet itse kuvaavat pelaamistaan ja mitä se on heille tarkoittanut eri elämänvaiheissa.

Pelaajien omille kertomuksille ei pelaamista koskevassa keskustelussa ole ollut paljoakaan tilaa. Erityisen vähän olen havainnut kuvauksia pelaamiseen kytkeytyvistä yksilöllisistä elämäkertomuksista, joissa pelaajan elämäkokonaisuus ja oma merkityksenanto tulisi esiin. Lisäksi digitaalisesta pelaamisesta niiden kohdalla, joiden hyvinvointi on tavalla tai toisella uhattuna, vaikuttaa olevan varsin vähän tutkimusta. Näistä lähtökohdista olenkin päättänyt tutkielmassani tarkastelemaan uppoutuvan pelaamisen merkityksiä viiden tutkielman tekohetkellä työelämän ulkopuolella olevan nuoren aikuisen elämäkulussa. Olen valinnut lähtökohtaisesti positiivisen lähestymistavan. En kuitenkaan tarkoita, että pelaaminen ei voisi olla myös negatiivisia seurauksia ja inhimillistä kärsimystä aiheuttavaa. Ajattelen, että kärsimystäkin tuottavilla asioilla on jokin mieli ja se on löydettävissä uteliaan ja hyväksyvän tarkastelun kautta. Tutkielman tarkoitus on tavoittaa nuorten pelaamisen merkityksiä heidän itsensä kuvaamana. Tosin lienee paikallaan jo tässä vaiheessa todeta, että merkitysten rakentamiseen osallistun myös minä tutkijana tutkimushaastattelussa ja toisaalta myöhemmin analyysin tekijänä ja tulkitsijana.

2 Digitaalinen pelaaminen aikaisempien tutkimusten valossa

2.1 Lasten ja nuorten digitaalinen pelaaminen

Lasten ja nuorten pelaaminen nähdään usein kielteisessä valossa ja riskien näkökulmasta. Huolena on lasten ja nuorten syrjäytyminen reaali maailmasta pelien maailmaan uppoutumisen vuoksi. Kirsi Pauliina Kallion ja kumppaneiden (2013) mukaan lapset ja nuoret nähdään uhreina, jotka tulee pelastaa pelien maailmasta takaisin reaali maailman osallisuuteen. Tutkimustulokset pelaamisen ja syrjäytymisen välisestä yhteydestä vaikuttavat ristiriitaisia eikä vahvaa tukea kausaalisuhteelle ole löytynyt (ks. Salokoski & Mustonen 2007, 77; Hellman ym. 2013, 108). Syrjäytymisen mekanismien tiedetään olevan varsin monimutkaisia ja toisinaan digitaalinen pelaaminen voi olla osa tätä kokonaisuutta. Etenkin viimeisen kymmenen vuoden aikana tutkijat ovat tuoneet

ongelmien ja riskien rinnalle myös keskustelua pelaamisen myönteisistä puolista. Pelaamisen ympärille on todettu muodostuvan erilaisia tiloja, esimerkiksi keskustelufoorumeja, joka tuo pelaamiseen sosiaalisen ulottuvuuden. Etenkin aktiivipelaajien on todettu osallistuvan pelien ympärille rakentuvaan sosiaaliseen toimintaan. Pelaamisen on myös havaittu kehittävän erilaisia kompetensseja. Havainnot ovat herättäneet keskustelun lasten ja nuorten aktiivisesta toimijuudesta pelimaailmassa. (Ks. esim. Salokoski & Mustonen 2007; Kaarakainen ym. 2015, 12.)

Tarja Salokoski (2005) on psykologian alan väitöstudiumuksessaan tarkastellut väkivaltaisten pelien sisältöjä, lasten ja nuorten pelaamisen motiiveja ja taustatekijöitä sekä sitä, miten vanhemmat valvovat lastensa pelaamista ja miten nämä kaikki ovat yhteydessä uppoutuvaan pelaamiseen⁴. Pelien suurkulutusta ja intensiivistä, uppoutuvaa pelaamista on pidetty pojille ja nuorille miehille yleisempänä toimintana. Yhtenä keskeisenä tekijänä sukupuolittuneessa pelikulttuurissa lienee se, että pelien teemat ovat vieläkin varsin miehisiä. Tutkimusten valossa pelaamisen intensiteetin taustalla nähdään olevan niin yksilöllisiä ominaisuuksia kuin kontekstuaalisia tekijöitäkin. Lapseen tai nuoreen liittyviä tekijöitä ovat muun muassa sukupuoli (poika), pelaamisen käyttö tunteiden säätelyyn, pelaamisen pitäminen hyödyllisenä ja väkivallasta fantisointi. Kontekstuaalisista tekijöistä on mainittu vanhempien harjoittama pelaamisen valvonta. (Salokoski 2005, 83–88.)

Kansainväliseen kirjallisuuteen perustuvassa tutkimuskatsauksessaan Tarja Salokoski ja Anu Mustonen (2007) ovat tarkastelleet median yhteyksiä lasten ja nuorten psykologiseen hyvinvointiin, kognitiiviseen, fyysiseen, sosiaaliseen sekä tunne-elämän kehitykseen lasten suojelemisen näkökulmasta. Mediaan lukeutuvat katsauksessa myös digitaaliset pelit. Tulosten mukaan pelien on todettu kehittävän lasten ja nuorten kognitiivisia taitoja ja edistävän vieraiden kielten, etenkin englannin kielen, oppimista. Verkkopeliyhteisöt puolestaan voivat tarjota mahdollisuuksia luoda uusia vuorovaikutussuhteita ja kontakteja ja etenkin nuoret rakentavat identiteettiään suhteessa yhteisöihin, joihin kuuluvat. (Mt. 34, 75.) Yhteisöillä on kääntöpuolensa: ne

⁴ Salokoski (2005) käyttää käsitettä riskipelaaminen. Olen kuitenkin valinnut käsitteekseni uppoutuva pelaaminen, sillä koen riskipelaamisen sisältävän ajatuksen, että pelaaminen itsessään olisi riski. Riskin ja pelaamisen välille muodostuu suhde kontekstuaalisten tekijöiden kautta, joita Salokoski tutkimuksessaan jäsentää.

saattavat sitouttaa jäseniään ajallisesti ja reaali maailman velvollisuudet jäävät toissijaiseen asemaan. Peleihin liittyy myös huolta väkivaltaiselle, seksuaaliselle tai moraalittomille sisällöille altistumisesta. Pelaamisen on todettu olevan merkittävä tekijä nukkumisvaikeuksien taustalla. Pelaaminen voi viedä mukanaan aina riippuvuuteen saakka. Tällöin pelaaminen haittaa norminmukaisia arkielämän toimintoja ja pelaamisesta on vaikea irrottautua. (Mt. 15, 71, 76.) Norminmukaisuus lasten ja nuorten pelaamisen haitalliseksi muodostumisen mittapuuna voi viitata vanhempien ja ammattilaisten huoleen esimerkiksi koulunkäynnin häiriintymisestä (ks. esim. Kallio 2013, 73). Vaikeus irrottautua voi myös tuottaa yksilön hyvinvoinnin kannalta muita kielteisiä seurauksia, joista merkinä voivat olla sosiaalinen eristäytyminen tai huomattava väsymys.

Pelaamiseen uppoutumisesta käytetään usein käsitteitä sulautuminen (*immersio*) tai syventyminen (esim. Mäyrä 2013, 148–149). Molemmat viittaavat psyykkisesti palkitsevaan flow -tilan kokemiseen, vaikka toisaalta flow:ssa ja immersiossa pelaajan kokemuksessa on myös todettu olevan eroja. Immersio on liitetty pääosin sulautumiseen vuorovaikutteisissa peleissä, joissa pelaaja toimii aktiivisessa roolissa – elää peliä pelatessaan. Flow puolestaan merkitsee enemmän psykologista uppoutumista. Tutkijoiden mukaan äärimmilleen menneenä syventyminen voi merkitä kielteistä tunnetilaa, kuten ahdistusta ja turhautumista. Tällöin syventymiseen vaikuttaisi liittyvän pakonomaisuus. Uppoutumiseen taas liittyy enemmän puhdas mielihyvä. Etenkin internetissä olevien pelien sosiaalisuuden on myös todettu vetävän puoleensa ja pitävän otteessaan. Yksi erimerkki tällaisesta pelistä on World of Warcraft⁵. (Salokoski & Mustonen 2007, 101–102.)

Suomessa vuosittain julkaistava Pelaajabarometri antaa pääpiirteissään kuvan erilaisten pelien suosiosta. Pelaajabarometri on kyselytutkimus edustavalle joukolle 10–74 -

⁵ World of Warcraft (WoW) on massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli (Massively Multi-User Online Role Playing Game, MMOPRG), joka ilmestyi marraskuussa 2004. Peliin on julkaistu yhteensä kuusi lisäosaa vuoden 2016 loppuun mennessä. Pelin tapahtumat sijoittuvat Azeroth nimiselle fiktiiviselle planeetalle. Pelaaja valitsee ja rakentaa itselleen pelihahmon ja suorittaa hahmollaan erilaisia tehtäviä, joiden kautta peli tarina rakentuu ja pelaaja nousee tasolta toiselle. Peliä voi pelata joko yksin tai yhdessä muiden pelaajien kanssa. Pelaaja voi myös muodostaa muiden pelaajien kanssa killan tai liittyä jo olemassa olevaan kiltaan. Pelin pelaamisesta veloitetaan kuukausimaksu. Peliä on mahdollista pelata yhdessä muiden kanssa riippumatta siitä, missä pelaajat maantieteellisesti ja fyysisesti ovat. (World of Warcraft 2016; McCallum-Stewart & Parsler 2008; Corneliusen & Rettberg 2008, 3–5.)

vuotiaita Manner-suomen asukkaita. Tutkimus ei kuitenkaan tavoita eroja eri väestöryhmien sisällä lukuun ottamatta sukupuolten välisiä eroja. Vuoden 2015 Pelaajabarometri on ensimmäistä kertaa selvittänyt koettuja peliongelmiä. Sen tulosten pohjalta vaikuttaa siltä, että suurin osa pelaajista ei koe minkäänlaisia ongelmia pelaamisen suhteen. Esimerkiksi vain noin 6 % 10–19 -vuotiaista lapsista ja nuorista raportoivat jonkin verran ajankäyttöön liittyviä ongelmia. Tarkempaa ongelmien sisältöä ei tutkimuksella ole saatu esiin. Kirjoittajien mukaan vaikuttaisi siltä, että ajankäytön ongelmat liittyvät eri pelityyppien vaatimaan sitoutumiseen. (Mäyrä ym. 2015, 44.) On toisaalta kiinnostavaa, mikä saa pelaajan priorisoimaan peliä muiden arjen asioiden ohi? Millaisia tekijöitä kietoutuu uppoutuvan pelaamisen ympärille?

2.2 Pelaamisen merkitykset

Lasten ja nuorten pelaamista on 2000-luvun alussa tutkittu lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina -tutkimushankkeessa. Tutkimuksessa käytettiin lapsille ja heidän vanhemmilleen suunnattua kyselytutkimusaineistoa sekä perheiden kodeissa tehtyjen teemahaastattelujen aineistoa. Kohderyhmänä oli 10–12 -vuotiaat lapset ja heidän perheensä. Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään pelaamisen vetovoimaa ja pelaamisen merkitystä lastenkulttuurisena ilmiönä. Tulosten perusteella pelien vetovoiman todetaan perustuvan siihen, että pelit tarjoavat mahdollisuuden toimia ja kokeilla uusia asioita reaali maailman rajoitteista vapaana. Pelaaminen voi ympäristönä tarjota osaamisen, voiman ja saavuttamisen tunteita ja olla nuorelle arvokasta sosiaalista pääomaa. Tutkijat liittävät pelaamisen merkittäväksi osaksi lasten ja nuorten toimijuutta sekä myöhäismodernin arjen sosiaalisia ja kulttuurisia käytäntöjä. (Ermi ym. 2004, 134.) Tutkimuksen perusteella vaikuttaa siltä, että pelaamisen merkitykset liittyvät ajatuksilla ja rooleilla leikkittelyyn, kokemukseen merkityksellisestä yhteisön osana olemisesta ja vahvasta toimijuudesta.

Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä ja Kirsikka Kaipainen (2009) ovat tutkineet pelaamista osana suomalaisten arkielämää. Tutkijoiden mukaan digitaalisten pelien pelaamisesta on tehty stereotyyppisiä, ongelmakeskeisiä tulkintoja, joissa korostetaan pelaamisen addiktoivia, uppouttavia, passivoivia ja aggressiivisia ulottuvuuksia. Tutkijat arvioivat, että ongelmakeskeisestä näkökulmasta tarkasteltuna pelaamistavoissa

ja suhtautumisessa ei nähdä variaatioita. Kallion ym. mukaan pelaamisasenteet, -tavat ja -tyylit voivat kuitenkin eri aikoina olla erilaisia ja toisiinsa nähden ristiriitaisia. Pääosin ihmiset pelaavat viihtymisen ja ajanvietteen vuoksi. Tutkimuksessa tunnistettiin myös pakonomaisia piirteitä saava uppoutuva pelaaminen. Tutkijat toteavat, että pelaaminen liittyy monella tapaa niihin arkisiin tilanteisiin ja sosiaalisiin suhteisiin, joissa ihmiset elämäänsä elävät. (Kallio ym. 2009, 5, 10, 13; ks. myös Laaksamo 2014, 5.) Pelatessa pelaajat kokevat monenlaisia tunteita ja kokemuksia, joihin liittyen tutkijat kaipaavat lisää laadullista tutkimusta. (Kallio ym. 2009, 13).

Matilda Hellman ja kumppanit (2013) ovat tarkastelleet poikkitieteellisessä kansainvälisessä kirjallisuuskatsauksessaan online-peliriippuvuuden mahdollista esiintymistä. Vaikka tutkimus ei suoranaisesti keskity pelaamisen merkityksiin, antavat tulokset aineksia tarkastella niitä. Tutkijat ovat valinneet katsaukseensa peliriippuvuuteen liittyviä sosiologisia, psykologisia ja neuropsykologisia tutkimuksia. Tutkimuksen mukaan vaikuttaa siltä, että pelaamisessa vetää puoleensa pelaamisen tuomat edut (*"kicks"*): pelaaminen stimuloi, auttaa säätelemään mielialoja ja kuluttamaan aikaa, tukee sosiaalisia kykyjä ja sosiaalisten tarpeiden, kuten kuulumisen, arvostuksen ja tunnustuksen saamisen tyydyttymistä. Ermin ja kumppaneiden (2004, 134) tutkimuksen tavoin myös tässä katsauksessa tuli esiin, että pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden irrottautua todellisuudesta. Hellmanin ja kumppaneiden katsaukseen valikoiduissa tutkimuksissa todellisuudesta irrottautuminen on liitetty sosiaalisen kompetenssin puutteeseen reaali maailmassa ja vaikeuteen selviytyä reaali maailman stressin ja jännitteen kanssa. (Hellman ym. 2013, 108.)

Useat nuorten suosimat pelit vaativat tiivistä sosiaalista kanssakäymistä ja yhteistyötä kanssapelaajien kesken. Tämä sosiaalinen kanssakäyminen tapahtuu pelaamisen tavoin internetissä. Nykyisin myös miltei kaikissa konsolipeleissä on jonkinlainen yhteys verkkoon. Internetistä onkin muodostunut etenkin uppoutuvien online-pelaajien keskeinen sosiaalinen toimintaympäristö. Sirpa Kannasoja (2013) on nuorten sosiaalisen toimintakyvyn rakentumista koskevassa väitöstutkimuksessaan todennut, että nuorten sosiaalisen toimintakyvyn rakentumisessa yksi merkittävä tekijä on yhdessä selviytyminen. Kannasojan tutkimuksen kohderyhmänä olivat yläkoululaiset nuoret. Vuorovaikutuksen virtualisoituminen on tuonut mukanaan sen, että nuoret etsivät ja

pyytävät apua sekä jakavat murheita internetissä keskustelupalstoilla. Yksi tällainen Kannasojan tutkimuksessakin ilmennyt keskeinen avun pyytämisen ja murheiden jakamisen toimintakonteksti on digitaalinen pelaaminen. Kannasojan mukaan sosiaalisen toimintakyvyn rakentumisen näkökulmasta internet voi korvata muunlaisen vuorovaikutuksen puutetta ja näin edistää sosiaalisten taitojen kehittymistä. Kannasoja on myös todennut, että niillä nuorilla, joiden sosiaalisuus on tiiviisti kytköksissä internetiin, ilmenee suhteellisen paljon erilaisia käyttäytymisongelmia, oireita ja itsevarmuuden heikkoutta. Samanaikaisesti näillä nuorilla näyttäisi kuitenkin olevan hyvät sosiaaliset taidot. (Mt. 91–92, 209.) Kannasojan näkemys toisaalta myötäilee ja toisaalta haastaa aikaisemmista tutkimuksista syntynyttä näkemystä pelaamisen tapojen, kokemusten ja merkitysten rakentumiseen yhteydessä olevista tekijöistä (ks. esim. Hellman 2013; 108; Kallio ym. 2009, 2, 13; Salokoski 2005, 87–88). Pohdin kuitenkin, mitä virtuaalimaailman kasvottomuus tuottaa murheiden jakamiseen? Voiko vaarana olla harkitsematon avautuminen tuntemattomille, joka mielen huojenemisen sijasta tuottaakin häpeää? (Ks. Hautala 2016.)

Suomessa Pelituki-hanke (2012–2015) on selvittänyt nuorten pelaamisen motiiveja ja pelaamiselle annettuja merkityksiä nuorten, ammattilaisten ja vanhempien näkökulmasta. Nuorten aineisto on kerätty Kuopiossa kahdessa vaiheessa eri oppilaitoksista ja yhdestä siviilipalvelukeskuksesta 2012–2015 välisenä aikana. Kyselyssä siviilipalvelukeskuksessa, lastensuojelussa, perheissä, kouluissa ja oppilaitoksissa nuorilta on kysytty pelaamisen motiiveja ja merkityksiä. Kyselyaineistoa on täydennetty siviilipalvelustaan suorittavien nuorten ja paljon pelaavien puolisoiden haastatteluaineistolla. Määrällinen aineisto on analysoitu tilastollisin menetelmin ja haastatteluaineistot temaattisella sisällönanalyysillä. Nuorten kyselyyn on vastannut ensimmäisessä vaiheessa 732 nuorta ja toisessa vaiheessa 792 nuorta. Aineisto on miesvaltainen. Tutkijat huomauttavat, että aineistot ovat näytteitä eivätkä siten yleistettävissä olevia. Tämän tyyppiset aineistot voivat kuitenkin antaa aihetta jatkotutkimukselle. Tulosten mukaan nuoret pelaavat ensisijaisesti mukavan tekemisen, rentoutumisen ja ajanvietteen vuoksi. Joillekin pelaaminen on harrastus. Osa nuorista pelaa kompensoidakseen yksinäisyyttä. Etenkin tietokone- ja internetpelit tarjoavat nuorille sosiaalisia kokemuksia, uusia ihmiskontakteja, kavereita ja uusien asioiden oppimista. (Kaikki pelaa? 2014, 3–5; 9–10.)

Ossi-Matti Laaksamo (2014) on tutkinut sosiaalityön pro gradu -tutkielmassaan verkkoroolipelaamista sosialisaaion näkökulmasta. Laaksamo on kerännyt tutkimusaineistonsa verkkokyselylomakkeella neljältä suomalaiselta World of Warcraftin pelikillalta. Tutkielman aineisto koostuu 98 pelaajan vastauksista. Aineisto on analysoitu tilastollisin menetelmin. Laaksamo on hahmotellut analyysin pohjalta kolme erilaista pelitaparyhmää: harrastajat, uppoutujat ja ajanviettäjä. Harrastajille ja uppoutujille verkkoyhteisöpelaaminen vaikuttaa edustavan osakulttuurista toimintaa ja pelaaminen toimi heille sosialisaaioagenttina. Pelaaminen vaikuttaa kehittäneen pelaajien moraalista ymmärrystä ja yhteistyötaitoja. Merkittävää on myös se, että pelaamisen kautta syntyy uusia ihmissuhteita ja se auttaa pitämään yllä aiempia ihmissuhteita. Tulosten pohjalta Laaksamo on todennut, että verkkoroolipelaaminen edistää sosialisaaiota, jonka tärkeinä ulottuvuuksina nousivat pelaajan yhteisölle antama merkityksellisen toisen status, ryhmässä toimimisen kautta kehittyvä moraalinen ymmärrys ja vaikuttamisen tunne. (Mt. 85–88.) Laaksamon tutkielmassa huomio kiinnittyy muun muassa pelaajan aktiiviseen toimijuuteen merkitysten antamisessa ja tulkintoihin pelaamiseen sitoutumisesta. Laaksamo tulkitsee peliyhteisöön sitoutumisen tärkeänä sosialisaaion näkökulmasta (mt. 88–89). Hän nostaa tutkielmassa myös esiin pelaamisen yhteiskunnallisen aseman, joka on hänen mukaansa edelleen ristiriitainen. Ristiriitainen asema on tutkijan mukaan näkynyt aineistossa pelaamisen tuottaman mielihyvän peittelynä tai häpeämisenä (mt. 89–90).

World of Warcraft -peliin katseen ovat luoneet myös Mikko Vesa ja Tuomas Harviainen (2014), jotka tutkivat pelin strategisia käytäntöjä peliympäristössä. Samalla he pohtivat strategisten käytäntöjen ja sitoutumisen merkitystä yhteisön säilymisen kannalta. Tutkimuksen anti käsillä olevaan tutkielmaan liittyy sen tarjoamaan tulkintaan verkkopelien yhteisöjen vetovoimasta. Verkkopeliyhteisöissä pelaajat sitoutuvat vapaaehtoisesti noudattamaan tiettyjä sääntöjä ja sitoutuminen on yhteydessä pelaajien omiin ehtoihin. (Mt. 60.) Tulkitsen omien ehtojen viittaavan tässä yhteydessä esimerkiksi pelaajan elämäntilanteeseen. Peliyhteisö noudattaa tiettyä tehtävää ja jos pelaaja ei sitoudu, yhteisö hajoaa ja pelaaja menettää yhteisön (mt. 60). Vaikuttaa siltä, että yhteisön menettäminen voi joissakin olosuhteissa olla uhka pelaajan osallisuudelle, jos vastaavia kiinnikkeitä ei ole muodostunut reaali maailmassa.

Norjassa Pål Aarsand (2012) on keskusteluanalyttisessä tutkimuksessaan tutkinut kouluympäristössä teini-ikäisten näkemyksiä digitaalisista peleistä ja sitä, kuinka teini-ikäiset määrittelevät itseään pelaajana. Aarsand haastatteli kahdeksassa fokusryhmässä yhteensä 32 teini-ikäistä, joista 11 oli tyttöjä ja 21 poikia. Tulosten mukaan teini-ikäiset koululaiset mieltävät itsensä tavalliseksi pelaajaksi, joka pelaa hovin vuoksi, jolla on laaja kokemus erilaisten pelien pelaamisesta ja jonka pelaaminen on hallinnassa. Haastateltavat tekivät keskustelussa eroa pelaajiin, jotka käyttävät ongelmallisen paljon aikaa pelaamiseen (*hardcore-players*). Keskustelussa teini-ikäiset välittivät käsitystään siitä, millainen digitaalinen pelaaminen on kulttuurisesti hyväksyttävää ja millainen ongelmallista. (Mt. 973–974.) Fokusryhmäkeskustelu, haastateltavien valikoituminen, herkkä ikä ja kouluympäristö lienevät merkinneen keskustelijoiden tietynlaista asemoitumista suhteessa toisiinsa eivätkä tulokset välttämättä kerro siitä, millaista haastateltavien pelaaminen tosiasiaassa on. Keskusteluanalyysi auttaa kuitenkin ymmärtämään sitä, miten teini-ikäiset ja nuoret hyödyntävät kulttuurisia mallitarinoita puhuessaan pelaamisesta ja itsestään pelaajana.

Tutkimuksessaan uhkapelaamiseen oppimisesta tanskalaiset tutkijat haastattelivat 52 tanskalaista 12–20 -vuotiasta nuorta Aalborgin kaupungista. Tutkijat lähestyivät uhkapelaamiseen kulkeutumista symbolisen interaktionismin ja sosiaalisen oppimisen näkökulmasta. Tutkimuksen tulosten perusteella tutkijat esittävät, että uhkapeleihin kulkeutuminen ja varhaiset pelikokemukset liittyvät nuorille tärkeisiin sosiaalisiin suhteisiin – perheeseen ja kaveripiiriin. Uhkapelaaminen nähdään kulttuurisena hyvänä ja osana aikuiseksi kasvamista. (Kristianssen ym. 2015, 144.) Tulokset viittaavat uhkapelaamisen ja siihen kietoutuvien merkitysten ylisukupolvisuuteen. Vaikka uhkapelaamisen kysymykset ovat hieman toisenlaiset kuin digitaalisessa pelaamisessa, näen tutkimuksessa yhtymäkohtia omaan tutkielmaani. Tutkimus kannustaa tarkastelemaan lapsuuden pelikokemuksia ja pelaajille tärkeitä sosiaalisia suhteita ja niiden dynamiikkaa pelaamisen taustalla.

Pelaamisen merkityksiä tarkasteltaessa tulee väistämättä eteen kysymys myös leikistä ja

leikillisyydestä⁶. Leikillisuus viittaa pelaamisen yhteydessä asenteeseen ja elämyksellisyyteen. Lasten kohdalla pelaamista on kuvattu verrannollisena perinteiseen leikkiin (Koivula & Mustola 2015, 50). Leikissä on kyse itsetarkoituksellisesta, mielihyvää tuottavasta toiminnasta. Leikkiin on liitetty ilo ja mielikuvitus, ajasta ja paikasta irtautuminen sekä itsetietoisuuden heikkeneminen. Itsetietoisuuden heikkeneminen merkitsee tässä yhteydessä muun muassa mahdollisuutta olla oma itsensä ja irtautua kuormittavista huolista (Kangas 2014, 75; Brown 2009, 17–18.) Psykoanalytikko Donald Winnicott (2005, 73) onkin edelliseen liittyen osuvasti todennut, että vain leikkiessään ihminen voi käyttää kaikkea hänessä olevaa potentiaalia ja löytää itsensä. Leikki myös mahdollistaa reaali maailman mahdollisuuksien tutkimisen turvallisessa tilassa ja se auttaa sietämään arjessa kohdattuja pettymyksiä (Hautala 2016, 134). Leikillisen mielentilan heräämisen kannalta merkittävänä pidetään yksilön ja ympäristön välistä vuorovaikutusta. Ympäristö asettaa leikillisyydelle mahdollisuuksia tai toimintaehtoja – *tarjoumia*, Tarjoumat viittaavat muun muassa jonkin ympäristössä olevan ihmisen ilmaisemaan huumoriin ja muunlaiseen asioilla leikittelyyn. Tarjoumat antavat luvan leikkiin ja leikillisyyteen, mikä puolestaan sallii luvan säännöistä poikkeamiseen ja epäonnistumiseen. Näin voi syntyä uusia ratkaisuja, oivalluksia ja näkökulmia. (Kangas 2014, 76–78.) Oivallukset syntyvät ikään kuin huomaamatta leikin lomassa.

Aikaisempaan keskusteluun perehtyessäni huomioni on kiinnittynyt tutkimusten ja keskustelun polarisoitumiseen pelaamisen puolesta ja vastaan. Toinen puoli varoittaa pelaamiseen liittyvistä riskeistä ja toinen puoli puolustaa pelaamisen hyödyllisyyttä ja tärkeyttä. Sosiaalityössä pelaamista ja sen merkityksiä on tutkittu vielä varsin vähän. Tuorein esimerkki on aiemmin mainitsemani Ossi-Matti Laaksamon Pro gradu -tutkielma vuodelta 2014. Tarkastelemieni tutkimusten ja keskustelun valossa pelaaminen sisältää varsin ristiriitaisia merkityksiä. Myönteisestä päästä aloitettuna pelaaminen on saanut tunnustuksen merkittävänä osana nykykulttuuria ja etenkin lasten ja nuorten arkea. Pelaaminen tuottaa iloa ja mielihyvää. Siihen liittyy tiivistä sosiaalista kanssakäymistä, se tarjoaa mahdollisuuden sosiaalisten suhteiden solmimiselle ja

⁶ Tarkasteltaessa pelillisyyttä ja leikillisyyttä koskevaa kirjallisuutta voi havaita, että leikillisyydelle (*playfulness*) on vaikea löytää selkeää määritelmää. Leikillisyyttä voisi kuitenkin kuvata todellisuuden ja kuvitellun mahdollisen maailman välisenä tilana, jossa leikillisuus on avointa mieltä, uteliasta tutkimista ja ihmettelyä sekä uusien ratkaisumallien pohtimista ja kokeilemistä. (Vrt. Kangas 2014, 73–75.)

ylläpitämiselle sekä etenkin nuorten kohdalla identiteetin peilaamiselle. Tästä näkökulmasta pelaaminen on arvokasta sosiaalista pääomaa. Pelaamisen on yhtäältä tulkittu vahvistavan kykyä selvitä stressistä ja kriiseistä. Lisäksi pelaamiseen liittyy leikillisuus, joka tarjoaa hetkiä irrottautua reaali maailman rajoitteista. Leikillisessä mielentilassa pelaaja voi käyttää luovuuttaan ja uusintaa voimavarojaan. Toisaalta pelaamisessa on riskinsä: pelaamisen sosiaalisuus myös sitouttaa. Omistautumisesta ja sitoutumisesta voi pelaajan taustatekijöihin yhdistettynä seurata vaikeutta irrottautua pelaamisesta ja pelaaminen alkaa tapahtua muiden hyvinvointia tuottavien elämän osa-alueiden kustannuksella. Tällöin pelaaminen ei enää ole vapaata ja leikinomaista vaan pakonomaista toimintaa. Pelaamiseen liittyvä todellisuudesta irrottautuminen voidaan myös tulkita reaali maailman ristiriitojen pakenemiseksi, eskapismiksi. Pelaaminen värittyy myös kielteisesti, kun heikoksi määritellyn sosiaalisen kompetenssin omaava yksilö pyrkii selviytymään pelaamalla kriiseistä. Näin pelaamisen voisi toisaalta yhdistää myös heikkoon stressinsietokykyyn. Yhtä lailla pelaamisen voi tulkita sosiaalisten taitojen kehittymisen kannalta sekä myönteisenä että kielteisenä. Jäin pohtimaan, missä määrin digitaalinen pelaaminen lopulta rinnastuu leikkiin? Milloin se on leikkiä ja milloin ei? Ovatko kaikki digitaaliset pelit soveltuvia leikkiin? Onko iällä merkitystä? Leikin yksi olennainen piirre on sen turvallisuus: leikkiessään niin lapsi kuin aikuinenkin tietää leikkivänsä. Kun leikki muuttuu todeksi, turvallisuus häviää.

Digitaaliseen pelaamiseen liittyy myös sen yhteiskunnallisesti ristiriitainen asema. Toisaalta peliteollisuus on kasvava bisnes ja pelaamista halutaan edistää kansantalouden kasvattamiseksi. Peliteollisuus myös työllistää yhä useamman. Pelaamisessa nähdään paljon hyvää ja on havaittu, että pelien ominaisuuksia hyödyntämällä voidaan myös vaikuttaa ihmisten toiminnan muuttamiseen toivottuun suuntaan – toisin sanoen peleihin sisältyy ihmisten hallinnan potentiaali. Toisaalta digitaalinen pelaaminen herättää huolta ja tietyissä olosuhteissa siitä voi tulla yksilön hyvinvointia heikentävä tekijä. Intensiivisesti pelaavista on edelleen vallalla stereotyyppisiä mielikuvia ja jokin pelaamisessa saa itse pelaajat peittelemään – jopa häpeämään – pelaamisesta samaansa mielihyvää (ks. Laaksamo 2014, 89–90). Herää kysymys, mikä häpeän taustalla on? Onko pelaamisen häpeäminen yksinkertaisuudessaan palautettavissa pelkästään pelaamisen ristiriitaiseen asemaan vai voisiko taustalla olla myös yksilön sisäinen puoli? Tällöin pelaamisesta noussut häpeä voi myös kantaa sisällään pelaajan sisäisessä

elämismaailmassa ristiriitaa omasta toiminnastaan.

Aikaisemmista tutkimuksista tiedetään, että digitaalinen pelaaminen on eri elämänvaiheissa erilaista. Nykykäsityksen valossa digitaalista pelaamista ja pelaajia ei siten määritellä homogeeniseksi ilmiöksi ja joukoksi. Miltei kaikki pelaavat digitaalisia pelejä – tavalla tai toisella. Mobiilipelaamisen yleistyminen on kasvattanut digitaalisten pelaajien joukkoa entisestään. Laajemmassa kuvassa teknologian kehitys, digitalisoituminen ja virtualisoituminen ovat luoneet edellytykset pelaamisen ilmiön valtavirtaistumiselle ja monimuotoistumiselle. Tutkimusten valossa pelaaminen on yhteydessä aikaan ja paikkaan. Siihen ovat yhteydessä niin yksilön sisäiset kuin yksilön ulkoisetkin tekijät. Johtopäätöksenä voitaneen todeta, että pelaamistapojen muotoutumisessa keskeistä on, minkä merkityksen pelaaminen saa yksilön elämässä sisäisesti ja ulkoisesti. (Kallio ym. 2009, 2, 13; Salokoski 2005, 83–88).

Aikaisempaan keskusteluun liittyäkseni olen rakentanut tarkastelutapani niin, että se tavoittaisi pelaamisen merkityksiä pelaajien itsensä kuvaamana. Olen pyrkinyt välttämään asettumista niin pelaamisen puolustajaksi kuin riskejä korostavaksikaan. Olen asemoinut itseni siten, että pyrin ymmärtämään pelaamista ja tavoittamaan sen merkityksiä osana haastateltavieni elämänkulkua.

3 Tutkielman metodologinen ja käsitteellinen kehys

3.1 Narratiivisuus metodologisena viitekehyksenä

Tutkielmani metodologisena viitekehyksenä on narratiivisuus. Narratiivisessa ajattelussa katsotaan, että ihmisille on luonteenomaista kommunikoida kertomusten kautta. Kertomusten välityksellä ihmiset pyrkivät tekemään tapahtumista ja kokemuksistaan ymmärrettäviä sekä itselleen että muille. Osittain narratiivisuuden juuret ovat kokemuksen ainutlaatuisuuden ymmärtämiseen pyrkivässä fenomenologiassa ja sittemmin narratiivisuutta on alettu käyttää yhä enemmän kokemusten ymmärtämiseen osana laajempia yhteyksiä – *”worlds behind the author”*.

(Riessman & Quinney 2005, 392; Larsson & Sjöblom 2010, 272.) Nämä *kertojan taustalla olevat maailmat* viittaavat esimerkiksi ihmisen kokemuksen kulttuurisiin ja yhteiskunnallisiin suhteisiin. Sosiaalityössä narratiivisuuden suosiota selittää osaltaan se, että narratiivisessa tutkimuksessa keskeistä on tutkia ihmisten toimintaa suhteissaan (ks. Riessman & Quinney 2005, 392). Tämä sopii kuvaamaan tutkielmani relationaalista lähtökohtaa.

Sosiaalityön näkökulmasta narratiivisen tutkimuksen tarkoituksena on usein äänen antaminen marginalisoituneille ryhmille (mt. 273; ks. myös Juvonen 2015, 72). Riessman (2002, 220) on kuitenkin muistuttanut, että äänen antaminen sen varsinaisessa merkityksessä on mahdotonta. Sen sijaan tutkijat voivat kuulla tulkittuja ääniä (ks. myös Larsson & Sjöblom 2010, 274). Matti Hyvärinen (2006, 3) ja Amia Lieblich (1998, 8) kumppaneineen viittaavat samaan asiaan toteamalla, että kertomukset eivät sellaisenaan kuvaa subjektiivisia kokemuksia ja ihmisen sisäistä elämismaailmaa. Näistä lähtökohdista tulkintojen taustalla ovat sekä tutkijan teoreettisiin lähtökohtiin perustuvat näkemykset, että se miten, kenelle, miksi ja missä kertomus kerrotaan.

Narratiivisuuteen nojaavaa tutkija vaikuttaa törmäävän usein menetelmällisen keskustelun hajanaisuuteen, ristiriitaisuuteen ja ympäripyöreyteen (ks. Uusitalo 2006, 67; Ala-Honkola 2016, 20). Narratiivinen tutkimus ei ole yhtenäinen koulukunta, vaan se sisältää suuntauksia, jotka perustuvat erilaisiin lähtökohtiin. Yhdistävänä tekijänä näille suuntauksille on tarinan tai kertomuksen käsite. (Riessman & Quinney 2005, 393; Larsson & Sjöblom 2010, 273–274; Romakkaniemi 2011, 11.) Oma suunnistamistani narratiivisuuden keskustelussa luonnehti alun vaikeus paikantaa itseäni tutkielman tekijänä. Ehkä itseni paikantamisen vaikeuden takana onkin juuri se, että narratiivisuus ei oikeastaan ole tutkimusmetodi vaan tutkimusote (ks. Juvonen 2015, 65) tai tapa, jolla tutkimusta lähestytään. Jokaisen tutkimuksen tekijän onkin otettava omalla tavallaan haltuun narratiivisuus, muodostaa oma näkemys siitä ja sovellettava sitä omassa tutkimuksessaan tarkoituksenmukaisella tavalla.

3.2 Kertomus ja tarina käsitteinä

Narratiivisen tutkimuksen eri suuntauksia yhdistää tarinan käsite. Se kuitenkin ymmärretään suuntauksesta riippuen eri tavoin. Etenkään sosiaalitieteissä tutkijat eivät aina tee eroa tarinan ja kertomuksen välille. (Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 189; Riessman & Quinney 2005, 393; Heikkinen 2010, 143; Larsson & Sjöblom 2010, 274; Romakkaniemi 2011, 28.) Tarinan ilmaisuvoimaa on heikentänyt erityisesti se, että tarinasta on tullut keino kuvata mitä tahansa jonkun kirjoittamaa tai puhumaa kertomusta kokemuksestaan. Narratiivisesta näkökulmasta kaikki kertominen ei kuitenkaan ole tarinaa tai tarinallista. Tarinat ovat vain yksi kertomisen muoto. Muita ovat esimerkiksi raportointi, mielipiteen ilmaus, argumentointi sekä kysymyksen ja vastauksen vaihto. (Riessman & Quinney 2005, 393.)

Vilma Hänninen (1999) on erottanut kerrotut kertomukset, tarinan ja sisäisen tarinan toisistaan. Sisäinen tarina muuttuvana yksilön mielen sisäisenä jäsennyksenä saa sisältönsä yhtäältä yksilöllisestä kokemushistoriasta ja toisaalta sosiaalisesta vuorovaikutuksesta ja kulttuurisista mallitarinoista. Sisäinen tarina viittaa siihen, että kukaan ei koskaan kerro toiselle kaikkea. Tarina puolestaan viittaa merkityskokonaisuuteen. Tarina on myös ajallinen kokonaisuus, jolla on alku, keskikohta ja loppu. Tarinalla on juoni, tietynlainen kokonaisuus, johon suhteessa tarinan eri osat saavat merkityksensä. Kertomus viittaa tarinan esittämiseen merkkien, esimerkiksi puheen, muodossa. Kertomuksessa voi olla monia tarinoita, mikä tarkoittaa, että kertomus voidaan tulkita monella tavalla. (Mt. 19–20, 49.) Näin pääteltynä tarina on tulkinta kerrotusta (Lieblich ym. 1998, 8; Hyvärinen 2006, 1–5), joka puolestaan tuottaa tutkielman kannalta kompleksisen asetelman: minun tulkintani kerrotusta on todennäköisesti eri kuin kertojan. Tätä problematiikkaa pohdin enemmän tutkimusetiikkaa käsittelevässä luvussa.

Amia Lieblichin ja kumppaneiden (1998) mukaan kertomukset rakennetaan tosiasioiden tai elämäntapahtumien ydinasioiden ympärille ja kertomukset ovat tulkintoja näistä muistetuista tosiasioista. Kertomukset ovat subjektiivisia ja voivat olla lähellä tai hyvin kaukana siitä, mitä objektiivisesti on tapahtunut. Se, mitä informantit tutkimushaastattelussa kertovat, on tästä näkökulmasta nähtävissä kuvauksina

tapahtumien ja kokemusten tulkinnoista, jotka voivat toisessa hetkessä olla toisenlaisia. (Mt. 8.) Romakkaniemen (2011) mukaan ihmiset kertovat kokemuksistaan niin kuin katsovat niillä olevan merkitystä tapahtumien kannalta. Kertomukset esitetään jollekin yleisölle tietyssä tarkoituksessa. (Mt. 28–29.) Kertomukset voivat olla pieniä tai suuria, fragmentaarisia, ajallisesti eri tavoin sijoittuvia tai ehjiä, merkityksiä tiheästi tai väljästi välittäviä (ks. Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 191–192; Nousiainen 2004, 53). Kertomukset välittävät merkityksiä ja niiden kautta ihmiset osallistuvat muun muassa kulttuurin ja identiteetin rakentamiseen. Tieteenfilosofisesti merkittävä huomio on, että kertomus on tietämisen muoto ja sen nähdään olevan ajallisen ymmärtämisen keskeinen keino. Kertomusten avulla ihmiset rakentavat ymmärrystä menneelle ja nykyisyydelle ja kertomus auttaa myös suuntautumaan tulevaisuuteen. Kertomalla ihmiset pyrkivät tekemään kokemuksista ja toiminnasta ymmärrettäviä niin itselleen kuin muille. (Hyvärinen 2006, 1–5.)

Tutkielmassani olen päätenyt tekemään eron tarinan ja kertomuksen käsitteille. Kertomuksen käsitteellä tarkoitan tarinan esittämistä kertojan puheen avulla ja tästä puheesta puhtaaksi kirjoittamaani esitystä, joka ei vielä sisällä tulkintaa. Olen asennoitunut kertomuksiin siten, että ne eivät suoraan kuvaa haastateltavien sosiaalista todellisuutta, vaan kertomukset ovat haastattelutilanteessa heidän esittämiään heijastuksia ja tulkintoja muistetuista ja heille kerrotuista tapahtumista. Kertomukset välittävät todellisuuden aineksia ja merkityksiä. Kertomuksilla on jokin mieli: ne kerrotaan jossain tarkoituksessa jollekin yleisölle. Kertomusten kautta haastateltavat ilmaisevat myös arvojaan ja käyvät keskustelua suhteestaan vallitseviin käsityksiin siitä, miten elämää tulisi elää. Kertomusten ymmärtäminen muistettujen tapahtumien tulkintoina mahdollistaa myös toisenlaisten tulkintojen tekemisen. Tästä seuraa se, että tekemäni tulkinnat kertomuksista voidaan ymmärtää tarinoina pelaamisesta (ks. Lieblich ym. 1998, 8; Hänninen 1999, 19–20; Hyvärinen 2006, 1–5).

Tämän tutkielman yksi tarkoitus on ollut selvittää pelaamisessa ja sen merkityksessä tapahtuneita muutoksia elämän varrella. Näin ollen olen kiinnittänyt huomiota kertomuksen juoneen ja käännekohtiin. Käännekohdat edustavat siirtymistä uuteen elämänvaiheeseen, joka koettelee selviytymiskeinoja ja koherenssin tunnetta. Olen tutkielmassani ymmärtänyt käännekohdan kertomukseen liittyvänä edellä mainittuja

haasteita sisältävänä siirtymänä, jossa kertomuksen juoni eli tapahtumien kulku muuttuu ja jonka jälkeen pelaamisen merkitykset saavat aikaisempaan nähden erilaisia sävyjä (ks. Uusitalo 2006, 65).

3.3 Relationaalinen hyvinvointikäsitys

Tutkielmassani lähestyn pelaamista sosiaalisiin suhteisiin liittävänä toimintana. Suhteet ovat haastattemieni nuorten kertomuksissa sekä olemassa olevia (esim. perhesuhteet, vertaissuhteet), että puuttuvia ihmissuhteita. Ne ovat myös yhteiskunnallisia ja kulttuurisia suhteita, kuten esimerkiksi tietyn sukupolven jäsenyyttä. Relationaalinen hyvinvointikäsitys tarjoaa yleisen näkökulman, jonka pohjalta käsitteellistän pelaamista ja sen merkitysten rakentumista osana haastattemieni nuorten elämää.

Relationaalinen hyvinvointikäsitys korostaa ihmisen hyvinvointia kokonaisvaltaisena, kokemuksellisenä, koko elämän kestäväenä kasvuprosessina, joka vaihtelee tilanteittain. (Aaltio 2013, 54; Timonen-Kallio ym. 2017, 18, 38.) Relationaalinen hyvinvointikäsitys perustuu näkemykseen, jossa yksilön hyvinvointia pidetään riippuvaisena yksilön sisäisten ja ulkoisten resurssien – hänen sosiaalisten verkostojen, muiden ihmisten sekä luonnon monimuotoisista suhteista. Ihmisten hyvinvointi on yhä enenevässä määrin yhteydessä globaaleihin tekijöihin. (Pekkarinen 2010, 38–39; Juvonen 2015, 54; Hirvilammi 2015, 61–62.). Yhtenä tällaisena globaalina kehityksenä voidaan pitää myös vuorovaikutuksen virtualisoitumista ja digitalisaatiota, jotka ovat muovanneet sosiaalisten suhteiden muodostamista ja ylläpitämistä ajasta ja paikasta riippumattomiksi.

Yleisellä tasolla hyvinvointi rakentuu inhimillisten perustarpeiden luomalle perustalle. Vaikka hyvinvoinnin ulottuvuudet ovat dynaamisessa yhteydessä toisiinsa, ovat ne sikäli hierarkkisia, että fysiologisia perustarpeita pidetään perustavanlaatuisina muihin nähden. Tarpeilla ja niiden täyttymisellä on yhteys aikaan ja paikkaan: eri aikoina ja eri yhteiskunnissa ne ilmenevät ja painottuvat eri tavoin. Fysiologisten perustarpeiden lisäksi ihmisen hyvinvoinnin nähdään edellyttävän riittävää psyykkistä ja fyysistä turvallisuutta, kuulumista yhteisöihin, mielekästä tekemistä sekä elävää läsnäoloa.

Elävällä läsnäololla tarkoitetaan terveyttä, mahdollisuutta itsensä toteuttamiseen ja kosketusta omiin tarpeisiin. Terveyden ei välttämättä tarvitse merkitä sairauden puuttumista, vaan sairaudesta ja toimintarajoitteista huolimatta yksilö voi kokea itsensä riittävän terveeksi ja psyykkisesti eheäksi. Elämässä myös väistämättä kohdataan kuormittavia tekijöitä ja vastoinkäymisiä, jotka tuottavat ihmiselle stressiä. Hyvinvoinnin kannalta merkittävää onkin, millainen koherenssin tunne⁷ yksilöllä on. Koherenssin tunne viittaa tunteeseen elämänhallinnasta ja selviytymisestä vaikeuksista ja vastoinkäymisistä huolimatta. Se on mielen joustavuutta ja kykyä aktivoida selviytymiskeinoja kulloisessakin elämäntilanteessa mielekkäällä tavalla. Koherenssin tunteen kannalta merkityksellisiä ovat turvalliset ihmissuhteet ja varhaislapsuuden kuin myös myöhemmän elämän kokemukset siitä, että on rakastettu ja että voi osallistua ja vaikuttaa omassa elämässään. Turvalliset ihmissuhteet tarjoavat mahdollisuuden sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja yhteenkuuluvuuteen kuin myös turvallisuuden tunteen kokemiseen. Koherenssin tunteen kehittymiseen vaikuttavat myös yksilön ulkoiset resurssit. Näitä ulkoisia resursseja ovat edellä mainittujen lisäksi muun muassa riittävät taloudelliset resurssit ja toimeentulo, mahdollisuus koulutukseen, oppimiseen ja vaikuttamiseen omassa elämässä ja yhteiskunnassa sekä yhteisön ja yhteiskunnan arvot ja normit. (Aaltio 2013, 52, 67–70; Hirvilammi 2015, 70.)

Yksilön hyvinvoinnin sisäisiä tekijöitä ovat temperamentti, persoonallisuus, minäkuva ja identiteetti, opitut tiedot ja taidot sekä sosiaaliset taidot. Yksilö rakentaa hiljalleen sekä minäkuvaansa että identiteettiään – ymmärrystä itsestään, kyvyistään ja ominaisuuksistaan sekä suhdettaan muihin – vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Sisäisen ymmärryksen rakentuminen on relationaalinen prosessi, jossa yksilö omaksuu erilaisia yhteisöissä ja yhteiskunnassa toimimisen kannalta tärkeitä tietoja ja taitoja. Tässä prosessissa yksilö myös kohtaa ympäristön häneen kohdistamansa määrittelyt ja odotukset. (Timonen-Kallio 2017, 18; Alatalo ym. 2017, 29–30; Aaltio 2013, 60–61; Pekkarinen 2010, 38–40.) Vuorovaikutuksellisessa prosessissa ulkoiset ja sisäiset tekijät rakentavat yksilön autonomiaa, jonka tässä yhteydessä olen tulkinnut tarkoittavan kykyä ja mahdollisuutta osallistua ja toimia elämässään ikätasoisesti ja mielekkäällä tavalla. Autonomia voidaan myös tukea eri tavoin. Jos osallistuessaan yksilö tulee vastaanotetuksi ja hyväksytyksi ja kokee mahdollisuutta vaikuttaa tärkeäksi kokemiinsa

⁷ Koherenssin tunteesta käytetään myös käsitettä resilienssi (ks. esim. Alatalo ym. 2017, 31).

asioihin, hän kokee osallisuutta. Osallisuuden nähdään vahvistuvan kriittisen autonomian turvin, jonka tässä yhteydessä olen ymmärtänyt *aktiiviseksi toimijuudeksi* – kyvyksi ja mahdollisuudeksi reflektoida ja muuttaa omaa toimintaansa, kantaa vastuuta ja vaikuttaa oman sekä muiden hyvinvoinnin rakentumiseen. Kriittinen autonomia ei tule ihmiselle annettuna, vaan se kehittyy hiljalleen läpi elämän yksilön kokonaisvaltaisen kasvun ja kehityksen rinnalla. Myös kriittistä autonomiaa voivat edustaa eri elämänvaiheessa yksilöstä huolta pitävät ihmiset ja instituutiot. (Hirvilampi 2015, 68; Närhi & Kokkonen 2013, 116; Aaltio 2013, 60–62.)

Lapsen ja nuoren hyvinvoinnin malli

Lapsen hyvinvoinnin ehdot poikkeavat jonkin verran aikuisten hyvinvoinnin rakentumisesta johtuen lapsen ominaisuuksista ja yhteiskunnallisesta asemasta. Lapsen ominaisuudet viittaavat siihen, että pieni lapsi on kehittyvänä olentona riippuvainen fysiologisten ja emotionaalisten tarpeiden täyttämisestä, ja että lapsi tarvitsee toisten ihmisten tarjoamaa turvaa ja opastusta oppiakseen toimimaan yhteisöissään. (Minkkinen 2015, 25.) Etenkin elämän alkuvaiheessa lapsen hyvinvoinnin rakentuminen on pitkälti riippuvainen muilta ihmisiltä saadusta hoivasta. Karkeasti ottaen mitä pienempi lapsi, sitä suurempi riippuvuus. Lapsi rakentaa ymmärrystä itsestään, toisista ihmisistä ja maailmassa toimimisesta ensin ensisijaisissa hoivasuhteissa ja myöhemmin sekundaareissa ympäristöissä ja suhteissa kuten päiväkodin ja koulun aikuis- ja vertaissuhteissa. (Aaltio 2013, 68–69; Siisiäinen 2014, 33; ks. myös Pekkarinen 2010, 38–40.) Lapsen hyvinvointi rakentuu turvallisten ihmissuhteiden ja emotionaalisen hyvinvoinnin varaan. Näistä eriytyvät keskeisimmät lapsen hyvinvoinnin ulottuvuudet: positiivinen minäkuva, toimijuus ja turvallisuus. Hyvinvoinnin ulottuvuudet ovat kokemuksellisesti jatkuvassa kytköksessä toisiinsa. Relationaalisen hyvinvointikäsityksen keskeisenä tausta-ajatuksena on, että elämässä kohdataan väistämättä vastoinkäymisiä ja että vaikeudet voivat vahvistaa hyvinvoinnin kokemusta tai heikentää sitä. Lapsuudessa keskeistä vastoinkäymisissä selviämisessä ja koherenssin tunteen rakentumisessa on turvallisilta ihmisiltä saatu lohdutus, empatia sekä tapahtumien, kokemusten ja niiden herättämien tunteiden sanoittaminen ja käsittely yhdessä lapsen kanssa tämän ikätason mukaan. (Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19; Alatalo ym. 2017, 29–31.) Kyse on oikeastaan lapsen perusturvallisuuden

tunteen rakentamisesta ja rakentumisesta, jossa lapsi sisäistää aiemmin turvallisilta hoivaajilta saamansa turvan osaksi itseään.

3.4 Tutkielman keskeiset käsitteet

Toimijapositio

Ihmisen hyvinvointi, kokemukset ja merkitykset muodostuvat relationaalisesti yksilön sisäisen ja ulkoisen elämismaailman sekä sosiaalisen toiminnan, toimijoiden ja sosiaalisten rakenteiden monimuotoisten suhteiden muodostamassa dynaamisessa kokonaisuudessa. Sosiaaliset rakenteet luovat ne olosuhteet, joiden puitteissa ihmisten sosiaalinen toiminta mahdollistuu. Nämä vuorovaikutussuhteet tuottavat yksilöille myös erilaisia, ajassa ja paikassa vaihtelevia toimijapositioita.

Yksilön ulkoinen elämismaailma muodostuu yksilön ulkoisista toimintamahdollisuuksista ja yksilön toiminnan ulkoisista määrittelyistä (ks. *Kuvio 1*). Tutkielmassani yksilön *ulkoisia toimintamahdollisuuksia* ovat pelaavan lapsen ja nuoren ikä; sukupuoli, perherakenne ja vanhempien läsnäolo; asuinpaikka ja perheen sosioekonominen asema; perheen, kouluyhteisön, peliyhteisön ja yhteiskunnan arvot ja normit. Myös yhteiskunnan yksilön, perheen ja yhteisöjen hyvinvointia tukevat palvelut, kuten lastensuojelu, ovat keskeisessä asemassa. Lisäksi pelaamiseen liittyen toimintaa määrittää teknologian kehitys ja sen myötä tapahtunut digitaalisen pelaamisen valtavirtaistuminen. Yksilön *toiminnan ulkoiset määrittelyt* viittaavat tutkielmassani siihen, miten vanhemmat, opettajat, koulukaverit sekä peliyhteisön jäsenet suhtautuvat pelaajaan ja pelaamiseen. (Vrt. Pekkarinen 2010, 38–39.)

Yksilön sisäinen elämismaailma puolestaan koostuu yksilön sisäisistä toimintamahdollisuuksista ja yksilön toiminnan sisäisistä määrittelyistä (ks. *Kuvio 1*). Pelaajan minäkuva, identiteetti ja kokemusmaailma – hänen temperamenttinsa, persoonallisuutensa, kognitiiviset kyvyt, omaksutut asenteet ja emotiot – viittaavat yksilön *sisäisiin*, joko tiedostettuihin tai tiedostamattomiin *toimintamahdollisuuksiin*. Nämä sisäiset ominaisuudet voivat rajoittaa yksilön mahdollisuuksia toimia yhteisöissä.

Kun yksilö tulee tietoiseksi yhtäältä omista sisäisistä toimintamahdollisuuksistaan ja toisaalta siitä, miten muut suhtautuvat häneen, voidaan puhua yksilön toiminnan *sisäisistä määrittelyistä*. Sisäiset määrittelyt viittaavat siihen yksilön olemukseen ja toimintaan, johon muut ihmiset reagoivat. Sisäiset määrittelyt sisältävät tutkielmassani pelaajien kokemuksen erilaisuudestaan, arvoistaan, mieltymyksistään ja uppoutuvasta pelaamisestaan. Yksilö voi omaksua muiden suhtautumisen osaksi omaa identiteettiään, jolloin muodostunut toimijapositio voi vahvistaa odotettua toimintaa. Lapset ja nuoret ovat erityisen herkkiä ulkoisille määrittelyille eivätkä he useinkaan yksin pysty muuttamaan tai purkamaan heille muodostunutta toimijapositiota. (Vrt. Pekkarinen 2010, 38–40, 172.) Tästä syystä olen kiinnittänyt tutkielmassani huomiota siihen, miten pelaaja on kokenut muiden suhtautuvan häneen ihmisenä ja pelaajana.

Osallisuus

Osallisuutta pidetään keskeisenä yksilön hyvinvoinnin rakentumisessa erilaisten tarpeiden näkökulmasta. Osallisuus on yksilön toimijapositioon kietoutuvana kokemuksellisenä (ks. *Kuvio 1*) ulottuvuutena osuutta yhteiskunnan resursseista, kuulumista erilaisiin yhteisöihin, mahdollisuutta toteuttaa itseään ja mahdollisuutta osallistua ja vaikuttaa. (Raivio & Karjalainen 2014, 16–17; Aaltio 2013, 67; Kiilakoski ym. 2012, 17.) Osallisuus voidaan nähdä myös tekemisenä ja oikeutena. Tekemisenä se on osallistumista: vaikuttamista, vastuun kantamista, sitoutumista sekä mukana oloa eri yhteisöissä ja yhteiskunnassa. Johanna Kiilin (2006, 36–41) mukaan osallistuminen mahdollistuu käytettävissä olevien voimavarojen, sosiaalisten rakenteiden ja sosiaalisten sekä kulttuuristen identiteettien puitteissa. Voimavarat ovat yksilön ulkoisia ja sisäisiä toimintamahdollisuuksia, jotka todellistuvat tietyssä ympäristössä toimittaessa. (Ks. myös Pekkarinen 2010, 39.) Osallisuus oikeutena on oikeutta omaan identiteettiin ja arvokkuuteen osana yhteisöjä (Kiilakoski ym. 2012, 15–16).

Osallisuuden käsite on mielletty hyvin aikuislähtöiseksi. Aikuisuuden lähtökohdista lasten ja nuorten toimijapositio muodostuu osallisuuden kannalta varsin hankalaksi, kun heidän toiminnalleen asetetaan odotuksia, joita he eivät toimintamahdollisuuksiensa puolesta voi täyttää (vrt. Pekkarinen 2010, 171–172). Lasten ja nuorten kohdalla pidetään tärkeänä, että osallisuutta tarkasteltaisiin siinä sosiaalisessa ympäristössä ja

niissä sosiaalisissa suhteissa, joissa he toimivat ja elävät. (Kiili 2006, 24–25.) Tällaisesta osallisuudesta on käytetty ilmaisua epäsuora ja passiivinen osallisuus (Hultqvist & Salonen 2014, 115–116). Tutkielmassani käytän kuitenkin pelkästään ilmaisua osallisuus, sillä katson epäsuoran ja passiivisen osallisuuden määrittyvän aikuislähtöisesti. Tästä näkökulmasta suurin osa lasten ja nuorten osallisuutta olisi epäsuoraa ja passiivista.

Kokemuksellisesti osallisuus voitaneen kiteyttää ilmaisuun merkityksellinen yhteys toisiin ihmisiin. Tällöin osallisuus viittaa kokemukseen omasta arvosta osana yhteisöjä ja yhteiskuntaa. Matti Siisiäisen (2014) mukaan tällainen osallisuuden kokemus syntyy ensin primaareissa varhaislapsuuden suhteissa, joiden kautta hän omaksuu uskomuksia ja arvoja. Sekundaareissa, iän ja toimintaympäristöjen laajenemisen mukanaan tuomissa suhteissa, laajemmissa sosiaalisissa verkostoissa ja näihin liittyvissä suhteissa ja yksilön kokonaisvaltaisen kasvun ja kehityksen myötä yksilö alkaa tarkastella itseään ja elämää yhä laajemmissa yhteyksissä. Tämä viittaa yksilön toimijuuden vahvistumiseen. Siisiäisen mukaan primaarisosialisaatio asettaa reunaehdot sekundaarisosialisaatiolle ja näiden reunaehtojen puitteissa yksilö tekee valintoja ja suuntaa toimintaansa. Osallisuus todentuu osallistumisen kautta, kun yksilö toimii erilaisilla sosiaalisilla kehillä. (Mt. 30–34; vrt. Pekkarinen 2010, 38–40.) Siisiäisen näkemys osallisuudesta tuo siihen ajallisen ulottuvuuden: ihmisen elämänhistorian merkitykselliset osallisuuden kokemukset kulkevat ihmisessä joko tiedostettuina tai tiedostamattomina muistoina ja toimivat jonkinasteisena käsikirjoituksena nykyisiä ja tulevia tapahtumia ajatellen (vrt. Juvonen 2015, 37–38). Tämän käsikirjoituksen olen ymmärtänyt yksilön sisäisten toimintamahdollisuuksien komponentiksi, joka mahdollistaa tai rajoittaa yksilön toimintaa (ks. *Kuvio 1*; vrt. Pekkarinen 2010, 38–39). Osallisuus toteutuu ihmisten välisissä suhteissa ja sen edellytyksenä on, että yhteisö hyväksyy yksilön ja yksilö hyväksyy yhteisön. (Hirvilammi 2015, 68; Närhi ym. 2013, 116; Aaltio 2013, 60–62.)

3.5 Relationaalinen näkökulma pelaamiseen

Tutkielmassani sovellan relationaalista hyvinvointikäsitystä ymmärtämällä hyvinvoinnin yksilön – tutkielmassani pelaajan – hyvinvointia tavoittelevaksi toiminnaksi, joka ilmenee pelaamisena tai siihen liittyvänä toimintana (vrt. Aaltio 2013;

Alatalo ym. 2017; Kallio-Timonen 2017). Pelaaminen ja siihen liittyvä toiminta on relationaalisesti tarkasteltuna pyrkimystä tyydyttää keskeiset sosiaaliset ja emotionaaliset tarpeet, säilyttää sisäinen eheys ja olla yhteydessä sekä itseen että toisiin ihmisiin. Digitalisaation ja vuorovaikutuksen virtualisoitumisen sekä digitaalisen pelaamisen yleistymisen myötä pelaaminen ja siihen liittyvät oheistoiminnot ulkoisina toimintamahdollisuuksina ovat tulleet yhä nuorempien lasten elämään ja väistämättä ne ovat alkaneet muovata myös ihmisten hyvinvointia.

Osallisuuden tarkempaa käsitteellistämistä olen tarvinnut ymmärtääkseni ja kuvatakseni pelaamista sosiaaliin ja emotionaaliin tarpeisiin liittyvänä toimintana sekä nuorten kokemusta toimijuudestaan osana lähi- ja peliyhteisöjä ja yhteiskuntaa. Relationaalisen hyvinvointikäsitteen mukaan yksi ihmisen perustavanlaatuisista tarpeista on kokemus merkityksellisestä yhteydestä toisiin ihmisiin ja yhteisöihin. Tällaisen osallisuuden kokemuksen rakentumisessa keskeistä on kuulluksi ja nähdyksi tuleminen, arvostuksen saaminen merkittävilta ihmisiltä sekä kokemus siitä, että voi vaikuttaa oma elämäänsä koskeviin asioihin. Osallisuus voi periaatteessa olla mitä tahansa, jossa ihminen kokee osallistuvansa, kuuluvansa ja kykenevänsä vaikuttamaan hänelle tärkeisiin asioihin. Näin osallisuuden tilaksi kelpaa juuri se, missä ihminen kulloinkin on.

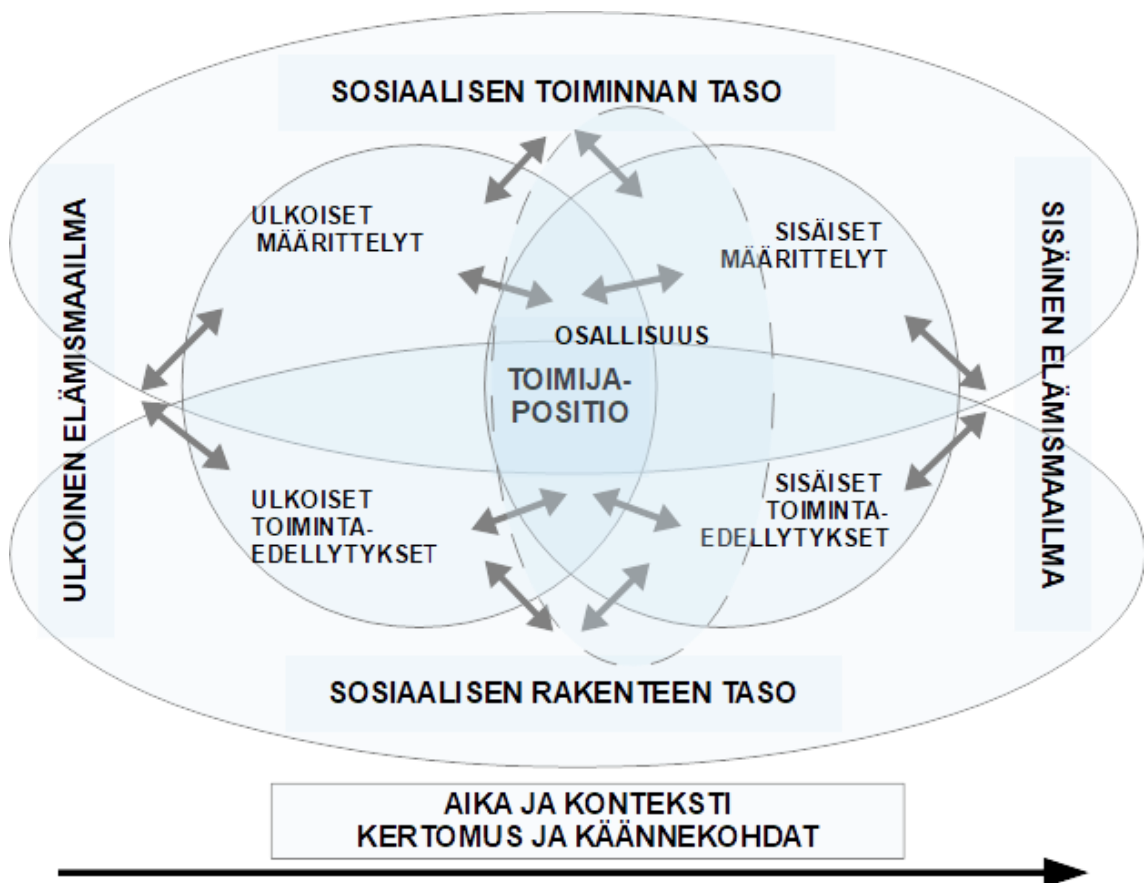
Olen konkretisoinut relationaalista näkemystä pelaamisesta toimijaposition käsitteen avulla. Toimijaposition käsite on auttanut kuvaamaan haastateltavien nuorten elämässä tapahtuneita siirtymiä ja siirtymissä tapahtuneita pelaamisen merkitysten muutoksia. Se on myös auttanut hahmottelemaan pelaamisen ja sen merkitysten muutosten prosesseja osana pelaajien kertomuksissa esiintyvien monimuotoisten suhteiden kokonaisuutta. Pelaajan toimijaposition kuvaava myös sitä, miten pelaaminen ja siihen liittyvät merkitykset rakentuvat pelaajan sisäisen ja ulkoisen elämismailman, sosiaalisen toiminnan ja toimijoiden sekä sosiaalisten rakenteiden välisessä dynaamisessa vuorovaikutuksessa. Dynaamisuus viittaa siihen, että eri ulottuvuudet ovat jatkuvassa yhteydessä toisiinsa ja pelaaminen ja sen merkitykset muuttuvat ajassa ja paikassa. Näin ollen lapsuudessa pelaamisen merkitykset ovat toisenlaiset kuin nuoruudessa ja aikuisuudessa.

Ihminen tavoittelee tasapainoa hyvinvoinnin eri ulottuvuuksien välillä läpi elämän.

Hyvinvointi ei merkitse alituista onnellisuutta. Toisinaan kasvu saattaa vaatia kärsimystä ja ponnistelua sekä hetkittäistä tai pidempiaikaista onnellisuuden puuttumista. Hyvinvointi merkitsee tästä näkökulmasta arvojen ja toiminnan riittävää harmoniaa ja toimintakykyä. (Hirvilammi 2015, 32–33, 66.) Elämän alkumetreillä yksilö on täysin riippuvainen ulkoisista resursseista, mutta hiljalleen kasvun ja kehityksen myötä hänen mahdollisuutensa itse vaikuttaa omaan ja muiden toimintaan kasvavat. Pelaamisen näkökulmasta lapsuudessa pelaamiseen vaikuttavat paljon ulkoiset toimintaehdot, kuten vanhempien suhtautuminen pelaamiseen ja perheen pelikulttuuri, pelaamisen rajat, muut toimintamahdollisuudet ja teknisten laitteiden saatavilla olo. Toisaalta näen, että myös vanhempien tai lasta hoitavien aikuisten läsnäolo ja vastaaminen lapsen emotionaalisiin tarpeisiin ovat keskeisiä. Lapsille ja nuorille tärkeä on myös heidän vertaisryhmänsä. Leikkitovereiden puuttuminen yhdistettynä muihin yksilön hyvinvointia uhkaaviin tekijöihin voi hiljalleen johtaa siihen, että pelaaminen alkaa saada jalansijaa yksinäisyyttä kompensoivana keinona. Relationaalisesta näkökulmasta pelaaminen ja sen merkitykset ovat jatkuvassa liikkeessä ja jo lapsen ja nuoren kokonaisvaltaisen kasvun ja kehityksen myötä pelaaminen muuttuu. Yksilön tullessa tietoisemmaksi omista tarpeistaan, hyvinvoinnin esteistä ja sitä edistävästä tekijöistä myös hänen mahdollisuutensa vaikuttaa oman hyvinvointinsa rakentumiseen kasvaa. Tämä merkitsee sitä, että pelaaminen voi muuttua vähemmän merkitykselliseksi ja hyvinvointia tukevaksi, vaikka pelaaminen olisin ollut lapsena ja nuorena arjen täyttävää ja muita elämänalueita hallitsevaa. Toisaalta samana ajanjaksonakin pelaaminen voi olla hyvinvoinnin kannalta sekä sitä edistävää, että sitä heikentävää riippuen, mistä suunnasta hyvinvointia tarkastellaan. Tarkoitin tällä sitä, että ilman uppoutuvaa pelaamista yksilö voisi olla tekemisissä vielä vaikeampien asioiden kanssa.

Elämänsä eläessä pelaajille mahdollistuu erilaisia toimijapositioneja, joiden kautta myös pelaaminen ja sen merkitykset muotoutuvat ja muuttuvat (vrt. Pekkarinen 2010, 172). Yksilölle muodostunut toimijaposition voi olla yksilön osallisuuden este tai sen mahdollistava rakenne. Osallisuus toteutuu toimijaposition varassa ja toisaalta osallistumalla yksilö voi muuttaa omaa toimijapositioniaan hänen kannaltaan suotuisaan tai epäsuotuisaan suuntaan. Yksilö ei kuitenkaan voi täysin vapaasti valita mahdollisuuksiaan vaan hän on aina osittain riippuvainen sekä sisäisen että ulkoisen

elämismaailmansa olemassa olevista tekijöistä. (Pekkarinen 2010, 38–40, 172, ks. Kuvio 1.)



Kuvio 1: Tutkimuksen käsitteellinen viitekehys. Yksilön toimijaposition rakentuminen sekä osallisuuden ja toimijaposition välinen suhde (mukaillen Pekkarinen 2010, 38).

4 Tutkimuksen toteuttaminen

4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tarkastelen tutkielmassani uppoutuvan pelaamisen merkityksiä viiden nuoren aikuisen haastattelukertomuksissa. Tutkimuskontekstina on haastateltavien nuorten aikuisten kerrottu elämä. Ajattelen, että merkitysten ymmärtämisen kautta on mahdollista tarkastella myös sitä, mitä pelejä ja leikillisyyttä hyödyntävä sosiaalinen kuntoutus voisi

käytännössä olla (ks. PRO SOS -hankesuunnitelma). Tutkielman metodologiana on narratiivisuus. Tiedonhankinnassa käytän narratiivista haastattelua ja tulosten jäsentämisessä narratiivista analyysiä.

Tutkielman kohderyhmänä ovat palkkatyön ulkopuolella olevat Etelä-Suomessa asuvat 18–29 -vuotiaat paljon pelaavat tai elämässään jossain vaiheessa paljon pelanneet nuoret aikuiset. Tutkielmaan valikoituneet informantit olivat iältään 21–26 -vuotiaita, joista neljä oli miehiä ja yksi nainen. He asuivat haastatteluhetkellä Etelä-Suomen keskisuudessa tai suuressa kaupungissa. Yhtä lukuun ottamatta kaikilla oli kokemusta asiakkuudesta sosiaalityössä ja/tai mielenterveyspalveluissa. Osalla sosiaalityön asiakkuus oli alkanut jo lapsuudessa lastensuojelun kautta jatkuen jälkihuoltona ja sittemmin aikuissosiaalityön asiakkuutena. Haastatteluhetkellä neljä käytti jotain sosiaali- tai mielenterveyspalvelua. Kolmella oli asiakkuus useammassa palvelussa. Informanteista kaikki olivat käyneet peruskoulun. Yhdellä oli lisäksi lukion oppimäärä. Osalla informantteja oli keskenjääneitä toisen asteen ammatillisia opintoja, ja osa opiskeli jo toista tai kolmatta ammattia. Kaikki olivat haastatteluhetkellä jossain oppilaitoksessa kirjoilla. Osa opiskeli aktiivisesti, osan opinnot olivat elämäntilanteen vuoksi keskeytyneet toistaiseksi. Kaikki olivat muuttaneet pois lapsuudenkodistaan ja asuivat vuokralla joko yksin tai kämppekaverin kanssa.

Edellä kuvatun viitekehyksen ohjaamana päädyin kysymään:

Millaisia merkityksiä pelaaminen ja siihen liittyvät oheistoiminnot saavat haastateltavien elämänkertomuksissa? Millaisia pelaajan ulkoisen ja sisäisen elämismaailman tekijöitä pelaamisen saamista merkityksistä elämänkertomuksista ja kertomuksista ilmenevistä käännekohdista on paikannettavissa?

4.2 Narratiivisen aineiston kerääminen

Tutkielman yhdeksi kriittiseksi kohdaksi osoittautui haastateltavien löytäminen. Olin sitoutunut kvalitatiiviseen haastatteluun itselleni luontevimpana tiedonhankinnan tapana. Tutkielman edetessä aineistonkeruuvaiheeseen, aineistonkeruutapa alkoi

vaikuttaa haastavalta tehtävältä. Ossi-Matti Laaksamo (2014) päätyi näiden haasteiden vuoksi sähköisessä muodossa kerättyyn kvantitatiiviseen kyselyyn. On mahdollista, että sähköisesti ja anonymisti täytettävän lomakekyselyn avulla myös minä olisin tavoittanut huomattavasti laajemman joukon. (Ks. mt. 23–24.) Haastatteluaineisto täytti sen pienuudesta huolimatta kuitenkin lomakekyselyä paremmin tutkimukseni tietämisen tarpeet. Haastattelussa oli mahdollista keskustellen tavoittaa ja rakentaa pelaamisen merkityksiä osana elämää.

Tavoitin informantit kahdeksan eri reitin kautta (*Taulukko 1*). Ensiksi otin yhteyttä eteläsuomalaisen kaupungin A sosiaalihuollon toimipisteeseen A, jossa oli aikaisemmin havaittu nuorten intensiivinen pelaaminen. Toimipiste kieltäytyi vedoten suuremman tutkimushankkeen samanaikaisuuteen. Tämän jälkeen laitoin 22.11.2016 ilmoituksen sosiaaliseen mediaan ja pyysin sen näkeviä jakamaan sitä. Ilmoitusta jaettiin ensimmäisellä kerralla 11 kertaa. Ilmoitus tuotti lopulta yhden kontaktin. Tämän kontaktin kautta informantiksi ilmoittautui yksi henkilö. Pyrin myös löytämään informantteja lumipallomenetelmällä. Haasteeksi tässä osoittautui se, että pelaajien sosiaaliset suhteet olivat paikoin internetissä ja hyvinkin kansainvälisiä. Eteläsuomalaisen kaupungin B sosiaalityöntekijät auttoivat tavoittamaan kaksi informanttia. Tätä edelsi tutkimusluvan hakeminen kaupungin B sosiaali- ja terveyspalveluista.

Taulukko 1: Informanttien etsiminen ja tavoittaminen

Reitti	Tulos
Eteläsuomalainen kaupunki A, sosiaalihuollon toimipiste A	0
Eteläsuomalainen kaupunki B sosiaalihuollon toimipiste A	2
Lumipallomenetelmä	0
Sosiaalinen media ja internetyhteisöt	3
Eteläsuomalainen kaupunki A: nuorisotyön toimipiste A	0
PRO SOS -hankkeen kontaktit	0

25.1.2017 laitoin jälleen kyselyn sosiaalisen median kautta informanttien etsimiseksi.

Sain opastusta muun muassa erääseen internetissä toimivaan yhteisöön, josta kysyin ylläpitäjältä lupaa ilmoituksen julkaisemiseen. Lupa myönnettiin. Näiden kautta tavoitin kummastakin yhden informantin. PRO SOS -hankkeen kontaktien kautta ei asettamaani määräaikaan 28.2.2017 mennessä ilmaantunut kohderyhmään sopivia informantteja.

Toteutin haastattelut ajalla 2.1.2017–21.2.2017. Haastattelupaikkana oli kirjasto, informantin tai hänen läheisensä koti. Yhden haastattelun tein Skypen välityksellä pitkän välimatkan vuoksi. Skype-haastattelu poikkesi muista, sillä videoyhteyden puuttumisen vuoksi informantin ja haastattelijan kasvokkainen yhteys ja sen myötä fyysisesti havaittavat eleet ja ilmeet jäivät puuttumaan. Näköyhteyden puuttumisesta huolimatta haastattelu sujui erittäin hyvin.

Haastattelujen alussa kysyin vain joitakin taustoittavia tietoja (ikä, asuminen, perhe, elämäntilanne ja koulutus). Taustakysymyksillä pyrin ensisijaisesti varmistamaan sen, että haastateltavat olisivat kohderyhmään sopivia. Toissijaisesti toivoin taustakysymysten voivan tuottaa jonkinlaista peilauspintaa teorian ja empirian väliselle vuoropuhelulle. Kolmanneksi taustakysymykset edustivat suunnitteluvaiheen teoreettista lähestymistapaa, joka kuitenkin muovautuivat tutkimuksen edetessä. Yrittäessäni tavoittaa kohderyhmään sopivia haastateltavia jouduin luopumaan osasta kohderyhmän kriteerejä. Kriteereiksi jäivät lopulta 18–29 -vuoden ikä, digitaalinen pelaaminen sekä se, että informantti ei haastatteluhetkellä ollut työelämässä.

Haastattelukysymykset pyrin rakentamaan niin, että ne antaisivat nuorille tilaa kertoa pelaamisestaan. Ensimmäisen kysymyksen tehtävä oli juuri tilaa rakentava, kertomuksia esiin kutsuva:

”Mä toivoisin että sä kertosit mulle siitä sun pelaamisesta, esimerkiksi, miten se pelaaminen alko ja millä tavalla siitä tuli osa sun elämää. Sä voit kertoa just niitä asioita mitkä sä itte koet tärkeeks ja mä teen jotain muistiinpanoja ja sitten voidaan jatkaa keskustellen sitä.” (ks. Hyvärinen & Löyttyniemi 2005, 195).

Esitin haastattelun kuluessa kertomusta tarkentavia kysymyksiä (ks. Liite 2). Haastatteluissa informantit kertoivat myös monista sellaisista elämän kriisikohdista,

jotka jäivät tämän tutkielman ulkopuolelle. Erään informantin kohdalla teinkin sopimuksen, että käytän vain osaa häntä koskevasta aineistosta. Tämä kertomusten ennalta-arvaamattomuus osoittautuikin minulle pohdinnan paikaksi ja narratiivisen haastattelun kriittiseksi kohdaksi (ks. Hänninen 2010, 127).

Haastattelut olivat kestoltaan 49 minuutista 1,2 tuntiin (1 h 11 min). Sanatarkasti litteroituna aineistoa kertyi 104 sivua, fontti Times New Roman 12, riviväli 1 ja marginaalit 2. Haastattelujen aluksi pyysin informantteja luonnostelemaan elämänjanalle sillä hetkellä keskeisinä pitämiään tapahtumia ja kokemuksia, joiden he näkivät olevan yhteydessä pelaamiseen. Elämänjanan valintaa perustelen sillä, että koin sen tuovan elämäntapatumat ja kokemukset haastatteluhetkeen ja toisaalta sen avulla on ollut mahdollista saada tietoa pelaamiseen ja sen merkityksiin yhteydessä olevista elämäntapahtumista (ks. Kallinen ym. 2015, 73). Tosin elämänjanan käyttäminen voi kuvastaa myös omaa tarvettani saada nuorten kertomuksille jokin ajallinen jäsenitys. Elämänjanan käyttäminen ei kuitenkaan sulkenut pois ajassa kulkemista eteen- ja taaksepäin.

4.3 Narratiivinen analyysi

Narratiivisen aineiston analysointi jaetaan usein karkeasti kahteen tapaan: kertomusten analyysiin (*analysis of narrative*) ja tarinalliseen, narratiiviseen analyysiin (*narrative analysis*). Kertomusten analyysi on tarinoiden yhdistelyä, luokittelua ja jäsentämistä. Analyysimenetelmä lähentelee perinteistä sisällönanalyysiä. (Lieblich ym. 1998, 16–17; Romakkaniemi 2011, 79.) Toisinaan kertomusten analyysiä käytetään narratiivisen aineiston analyysin ensimmäisenä vaiheena (ks. esim. Juvonen 2015). Toiseksi narratiivisen analyysin avulla pyritään inhimillisen toiminnan ymmärtämiseen tarinallisten tulkintojen, tapahtumien ja asioiden toisiinsa suhteuttamisen ja jonkin juonen löytämisen avulla. Tulkintojen tekemisen pyrkimyksenä on ymmärtää sitä, miten ihmiset jäsentävät kokemuksiaan ja elämäänsä ja miten sosiaaliset ja kulttuuriset mallit ovat yhteydessä näihin jäsennyksiin. (Romakkaniemi 2011, 79–80.)

Sosiaalitieteellisessä lähestymistavassa kiinnostus kohdistuu yksilöiden kuvaamiin

tapahtumiin ja kokemuksiin sekä niiden merkityksiin. Merkitykset välittyvät tulkintojen ja arvioinnin kautta, jolloin täytyy valita, ymmärtääkö kertomukset todellisuutta koskevin selontekoina vai todistuksina. (Juvonen 2015, 66.) Merkitys viittaa tällöin henkilökohtaiseen merkityksenantoon. Merkitykset eivät kuitenkaan ole pelkästään subjektiivisia, vaan niillä on myös kulttuurinen pohjansa. Merkitykset voivat olla yksilöllisiä, yhteisöllisiä ja universaaleja, tiedostettuja ja tiedostamattomia. Merkitysten tulkinnassa on kyse jonkin asian mielen etsimisestä. Olen ymmärtänyt merkitykset yksilön sisäiseen elämismaailmaan sijoittuvina, kertomusten kautta välittyvinä, kertojan elämäntapahtumiin ja muihin merkityksenantoihin suhteessa olevina kokonaisuuksina, jotka rakentuvat sosiaalisen toiminnan, sosiaalisten rakenteiden sekä yksilön sisäisen ja ulkoisen elämismaailman välisissä vuorovaikutussuhteissa. (Moilanen & Räihä 2010, 46–50; vrt. Pekkarinen 2010, 38–40.)

Narratiivisia analyysitapoja voidaan yhtäältä kuvata Lieblichin ja kumppaneiden (1998, 12–14) mukaan nelikenttänä, jonka yhdellä akselilla ovat kategorinen ja holistinen lähestymistapa ja toisella sisällön ja muodon analyysi. Hyvärisen (2006, 17–23) mukaan narratiivisen aineiston analyysissä on neljä perusmuotoa, joita ovat temaattinen luenta, kertomusten luokittelu, kertomusten yksityiskohtainen analyysi ja kertomusten vuorovaikutuksellisen tuottamisen analyysi. Temaattinen luenta vastaa Lieblichin ja kumppaneiden jaottelussa kategorista sisällönanalyysiä, kertomusten luokittelu sijoittuu nelikentässä kategoriseen muodon analyysiin. Romakkaniemen (2011) mukaan temaattinen luenta on vastaava tarinallisen analyysin kanssa. Kertomusten luokittelu viittaa tarinan tarkasteluun tarinan tyyppin näkökulmasta (esimerkiksi progressiiviset ja regressiiviset tarinat). (Mt. 80). Tutkielmani analyysi paikantuu Lieblichin jaottelussa lähtökohtaisesti holistiseen analyysiin, jonka kiinnostuksen kohteena on kertomuksen sisältö. Näin analyysini on myös narratiivista analyysiä.

Analyysiprosessi

Tutkielmani analyysiä pidän pääosin aineistolähtöisenä. Puhdasta aineistolähtöisyyttä useat tutkijat eivät pidä mahdollisena, sillä tutkija tekee jo tutkimuksen suunnitteluvaiheessa analyysiä ohjaavia metodologisia valintoja (ks. esim. Juvonen 2015, 64–65). Teoreettiset ja metodologiset valinnat ovat olleet mukana kehystämässä

analyysiä (ks. Salo 2016, 171–172). Tutkielmassani määrittelin tutkimussuunnitelmavaiheessa yhdeksi käsitteeksi osallisuuden. Se toimi analyysissä orientoivana käsitteenä, mutta sen sisällä pyrin vapautumaan käsitteen esimääritelmän rajoitteista ja tarjoamaan itselleni mahdollisuuden löytää aineistosta uusia ulottuvuuksia. Tutkielmani teoreettinen viitekehys rakentui lopulta teorian ja aineiston analyysin välisessä vuoropuhelussa kehämäisesti syventyen. (Ks. Kiili 2006, 78.)

Analysoin aineistoa kokeiluluonteisesti jo siinä vaiheessa, kun minulla ei ollut aivan koko aineistoa kasassa. Kokeilujen tarkoitus oli tutustua aineistoon, sen eri puoliin, mahdollisiin analyysitapoihin ja niiden nostattamiin kysymyksiin. Kokeilut olivat työpapereita, jotka auttoivat minua rakentamaan varsinaista analyysiä. Aineistoon tutustumisen vaiheessa tutkielmani taustalla vaikuttanut ajatus pelaamisesta suhteisiin liittäväna toimintana vahvistui ja tässä yhteydessä tutustuin tarkemmin relationaaliseen hyvinvointikäsitteeseen. Laajana lähestymistapana relationaalisuuskaan ei yksinään tarjonnut riittäviä välineitä saada nuorten kertomuksissa esiintyviä siirtymiä ja pelaamisen merkitysten muutosta kuvatuksi. Tässä vaiheessa tutustuin toimijaposition käsitteeseen. Se auttoi hahmottelemaan pelaamista ja sen merkityksiä osana pelaajien kertomuksissa esiintyviä suhteita.

Analyysissä pyrin paikantamaan informanttien pelaamiselle antamia henkilökohtaisia merkityksiä. Analyysiyksikkönä oli ajatuskokonaisuus – toisinaan lyhyt muutaman sanan mittainen toteamus, toisinaan varsin pitkä – jopa yhden sivun mittainen kuvaus jostakin asiasta tai tilanteesta. Paikoitellen analyysiyksikkö rakentui fragmentaarista haastattelun osista. Ymmärsin kertomukset todellisuutta koskevinä selontekoina, mikä antoi mahdollisuuden tutkijan tulkinnoille ja arvioinnille. Pyrin löytämään melko pienen aineistoni pelikertomuksista teoreettisesti kiinnostavia ulottuvuuksia. (Ks. Juvonen 2015, 66.) On tunnustettava, että paikoin pelaamisen mielen ymmärtäminen oli vaikeaa. Tämän tulkitsin johtuvan ainakin osittain pelaamisen merkitysten kietoutumisesta informanttien elämän kokonaisuuteen.

Tarja Juvonen (2015) on soveltanut tutkimuksessaan nuorten toimijuuden rakentumisesta Lyn Mikel Brownin ja Carol Gilliganin kehittämää narratiivista metodologiaa (*voice-centered relational method*) (ks. Brown ym. 1991). Menetelmässä pyritään

löytämään aineistosta siinä esiintyviä ääniä ja suhteita. Ääni on Juvosen tutkimuksessa merkinnyt nuorten toimijuutta. (Juvonen 2015, 69.) Omassa tutkielmassani tulkitsin ääneksi haastateltavan henkilökohtaisen pelaamista koskevan merkityksenannon. Äänessä on siten myös kyse pelaamisen paikantamisesta osana informantin elämän suhteiden verkostoa.

Narratiivisen menetelmän ensimmäisessä vaiheessa luin aineistoa kokonaisuudessaan pyrkien paikantamaan aineistossa muodostuvia juonellisia kertomuksia. Kirjoitin kunkin haastateltavan juonelliset kertomukset omiin tiedostoihinsa. Näin sain kokonaiskuvan aineistosta. Toisessa vaiheessa keskityin omiin reaktioihini ja olettamuksiini aineistoa lukiessani. Kyseeseen tulivat esimerkiksi myötätunnon tai hämmästyksen herääminen kertomusten äärellä. (Juvonen 2015, 71.) Tässä vaiheessa olennaista oli tutkijan tietoinen läsnäolo aineistoa lukiessa. Lukiessani aineistoa pyrin huomioimaan tuntemuksiani ja ajatuksiani ja sitä, missä vaiheessa aineiston lukua tietyt reaktiot ilmenivät. Kirjasin ajatuksia, tuntemuksia ja reaktioita ensin litteroidun aineiston marginaaliin käsin ja tämän jälkeen siirsin aineistokohdan ja sitä koskevat huomiot omaan tiedostoonsa. Tämän vaihe oli paitsi tutkimusprosessiin olennaisesti kuuluvaa tutkijan reflektiota myös intuition seuraamista merkityksellisten aiheiden äärelle. Tutkijan reflektiota olen kirjoittanut auki sekä pohdintoihin tutkielman etiikasta, että tutkielman arviointiosioon.

Narratiivisen menetelmän kolmannessa vaiheessa keskityin informantin kokemuksiin, tunteisiin ja tapaan kertoa elämästään. Neljännessä vaiheessa huomion kohteeksi asettuivat kertomuksissa esiintyvien henkilöiden väliset suhteet. Menetelmän viimeinen vaihe oli kertomusten kulttuurinen kontekstointi. (Ks. Juvonen 2015, 70–73.) Vaiheet kolmesta viiteen olivat tulosten rakentumisen kannalta analyysin keskeisimmät. Kussakin näistä vaiheista hahmottelin aluksi merkityskokonaisuuksia – esimerkiksi *”pelaaminen selviytymiskeinona”*. Tämän jälkeen erittelin kunkin merkityskokonaisuuden alla ilmeneviä kokonaisuutta selittäviä ja tarkentavia asioita – esimerkiksi *”hengähdyspaikka”* (ks. Liitetaulukko 1: Joonaksen tarina).

Kunkin vaiheen tallensin omaksi tiedostokseen. Kussakin tiedostossa on kutakin informanttia koskeva taulukko, jossa ensimmäisessä sarakkeessa on aineistokohta ja

toisessa sarakkeessa aineistokohtaa koskeva teema ja merkitys ja kolmannessa se teoreettinen tausta, jota vasten tein tulkintoja merkityksistä (ks. *Liitetaulukko 1: Joonaksen tarina*). Aineiston järjestelemisen ja alustavan analysoinnin jälkeen täydensin informanttien elämänjانات ensimmäisen vaiheen juonellisten kertomusten, kolmannen vaiheen henkilökohtaisten merkitysten ja neljännen vaiheen suhteiden näkökulman avulla. Aikajanojen täydentämisen avulla sain kokonaiskuvan pelaajien elämästä ja pelaamisesta sekä pelaamiseen yhteydessä olleista sisäisen ja ulkoisen elämismaailman tekijöistä. Peliurien yksilöllisen analysoinnin jälkeen tarkastelin kertomuksia myös ristiin tarkoituksena paikantaa kertomuksia yhdistäviä piirteitä. Aineiston heterogeenisyys tuotti kuitenkin sen, että yhdistäviä piirteitä oli varsin niukasti eikä siitä saatu informaatio olisi ollut tutkielman kannalta lisäarvoa tuottavaa. Näin päädyin tarkentamaan ensimmäistä tutkimuskysymystä saadakseni esiin yksilön sisäisen ja ulkoisen elämismaailman ulottuvuudet pelaamisen merkitysten rakentajina (ks. sivu 27).

Analyysissäni kuvaan ensin haastateltavien peliurat pohjautuen osallistavana haastattelutekniikkana käyttämäni elämänjanaan. Elämänjanaan jaottelin lapsuuteen, nuoruuteen, nykyhetkeen ja tulevaisuuteen. Analyysin kannalta jaottelu osoittautui hieman ongelmalliseksi. Analyysissä olenkin tarkentanut elämänvaiheiden jaottelua lapsuuteen (leikki-ikä ikävuodet 3–6 ja alakouluikä ikävuodet 7–12), varhaisnuoruuteen (yläkouluikä ikävuodet 13–15) ja nuoruuteen (16–20 ... 24-vuotta) sekä nykyhetkeen (ikävuodet 21 ... 26) ja tulevaisuuteen (ikävuodesta 26 ylöspäin). Tällainen jaottelu osoittautui lopulta peliurien kuvaamisen kannalta vähiten ongelmia tuottavaksi. Jaottelu kuvaa samalla myös sitä, millaisissa jaksoissa informantit ovat kuvanneet elämäänsä: lukiessani kertomuksia huomio on kiinnittynyt siirtymiin leikki-iän ja koulun aloituksen välillä, kouluasteiden välillä ja kotoa poismuuttoon. Nuoruuden ja nykyhetken olen kuvannut liukumana informanttien ikäeron vuoksi. Tuloksina esittämissäni kuvauksissa vuorottelevat informantin kertomus, empiiriset havainnot, aineisto-otteet ja tutkijan teoreettis-käsitteelliseen viitekehykseen pohjautuva tulkinta. Näin rakensin viisi tarinaa digitaalisen pelaamisen merkityksistä. Tarinoiden raportointijärjestyksen rakensin siten, että sijoitin ensimmäiseksi tarinat, joissa pelaaminen on alkanut hyvin nuorena – käytännössä alle kouluikäisenä.

4.4 Tutkimuseettiset kysymykset ja tutkijan positio

Tutkielman suunnittelussa haastateltavien etsimisen suunnittelu ja tutkimuslupien hakeminen aktivoivat eettisten kysymysten pohdinnan. Aluksi koin vaikeaksi alkaa etsiä henkilöitä, jotka olisivat kiinnostuneita kertomaan pelaamisestaan. Tulkitsin epävarmuuden liittyvän riskiin vahingoittaa tutkittavia tuottamalla heille tunkeutumisen kokemuksen. Toisaalta epävarmuutta lievitti aikaisemmista tutkimuksista välittynyt tieto siitä, että tutkimustilanne voi olla monelle asiakkaalle harvinainen tilanne, jossa he saavat kertoa elämästään omista lähtökohdistaan ja näin ollen he kokevat sen päinvastoin positiivisesti (ks. esim. Vehkalahti ym. 2010, 21; Ala-Honkola 2016).

Hain tutkielmaa varten tutkimuslupaa eteläsuomalaisen kaupungin sosiaali- ja terveystoimelta vuoden 2016 joulukuun vaihteessa. Eettisenä periaatteena itsemääräämisoikeuden kunnioittamisen perustana on se, että ihmiset päättävät itse osallistumisestaan. Tähän he tarvitsevat riittävän määrän tietoa tutkimuksesta. Omalta osaltani tutkittavien informoimisessa oli kompastelua. Tutkimuslupaa hakiessani ensin tullut huomioineeksi, että haastatteluaineistoa voisi olla perusteltua käyttää muutenkin kuin vain tässä tutkielmassa. Laadin hieman huolimattomasti infokirjeen ja varmistamatta aineiston säilyttämisen ja tutkimuksellisen käytön toiveita PRO SOS -hankkeelta hain tutkimuslupaa suunnitelmalla, jossa aineiston säilyttämisestä ei informoitu. Joulukuun 2016 alussa PRO SOS -hanketyöntekijöiden kanssa käymässäni keskustelussa heräsi kysymys, voisiko aineistoja käyttää hankkeen tiedontuotannossa laajemminkin. Painoimme jarrua ja aloimme selvittää asiaa. Selvittelyn jälkeen informoin mainitun kaupungin tutkimuslupia käsittelevää yksikköä tutkimussuunnitelmaa koskevasta muutoksesta 20.12.2016. Tässä yhteydessä tein muutokset myös tutkimussuunnitelmaan ja infokirjeeseen (ks. *Liite 1*).

Tutkimus voi olla interventio haastateltavien elämään, kun he pysähtyvät sanallistamaan elämäkokemuksiaan (ks. Kallinen ym. 2015, 167). Haastattelutilanteessa on myös väistämättä kyse asetelmasta, jolle tutkijana olen luonut tietyt säännöt ja tavoitteet ja toimin jonkinlaisena johtohenkilönä. Johanna Kiilin (2006) mukaan olennaista on olla tietoinen vallan epätasapainosta ja pyrkiä kontrolloimaan sen vaikutuksia. Haastavaksi tutkimuksessani tämän kontrolloinnin teki se, että en ollut ennestään tuttu informanttien

kanssa. Pysin huomioimaan tämän varaamalla tapaamisen alkuun aikaa tutustumiseen ja rupatteluun. Kerroin myös itsestäni jotain. Tutustuin ennalta pelaamiseen lukemalla aihetta koskevaa kirjallisuutta. Kovin syvälliseen perehtymiseen minulla ei kuitenkaan ollut mahdollisuutta. Se olisi vaatinut pitkäaikaisemman läsnäolon nuorten elämässä ja peliyhteisöissä. (Vrt. mt. 56–57.)

Pelaamista koskevassa tutkimuksessa on pidetty tärkeänä tutkijan omakohtaista pelikokemusta (Sotamaa & Suominen 2013, 116–117). Ulkopuolisten tutkiessa vierasta kulttuuria ja ilmiötä väärinymmärrysten vaara on suuri (ks. Laaksamo 2014, 38). Pidän lähtökohtaa tutkimuksen tekemisen kannalta ristiriitaisena, sillä samalla perusteella kaikki muutkin inhimillisen elämän ilmiöt pitäisi asettaa vain niitä jo hyvin ymmärtävien tutkittaviksi. Ajattelen, että pelikulttuurin tarkastelu ulkopuolelta voi toisaalta mahdollistaa positiivisen ihmettelyn. Haastatteluissa huomasin, että tietämättömyyteni tarjosi informanteille mahdollisuuden opastaa minua pelaamisen maailmaan. Toisaalta paikoin tutkimusprosessissa olisi ollut hyötyä omasta pelikokemuksesta, sillä informantit saivat välillä rautalangasta vääntää minulle, mitä pelaaminen konkreettisenä tekemisenä nykyisin on.

Ennen haastatteluja jännitin nuorten kohtaamista, vaikka olenkin työssäni kohdannut paljon nuoria aikuisia ja elänyt nuoruutta itsekin. Jännitys liittyi osaltaan siihen, että tiedostin käytännön haastattelutilanteen etenevän todennäköisesti omilla ehdoillaan, jossa voi tulla yllätyksiä ja minun tulisi olla herkkä nuorten erityisyydelle ja tarpeille haastattelutilanteessa (ks. Juvonen 2015, 76). Toiseksi nuorten aikuisten kohtaaminen toi mieleen omat kipeät kokemukset liittyen aikuiseksi kasvamiseen. Omien kokemusten erottaminen toisen kokemuksista onkin sekä haastattelutilanteessa että aineiston analysoinnissa keskeistä (ks. Bhattacharya 2016, 710). Tähän valmistautuakseni pyrin valitsemaan sellaisen analyysimenetelmän, johon on sisäänrakennettu tutkijan omien reaktioiden reflektointi.

Vaikka kerronnallinen tutkimus on nähty *”ihmisyyttä erityisellä tavalla kunnioittavana metodologiana”* ei sen valinta tutkimuksen toteuttamistapana ratkaise eettisiä kysymyksiä. Vilma Hännisen (2010) mukaan haastateltavia etsittäessä voi tulla vastaan tilanne, jossa haastateltavaksi ilmoittautuu henkilö, joka on kuulijan tarpeessa, vaikkei

suoranaisesti haluaisi osallistua tutkimukseen. Toiseksi haastateltava voi haastattelun kuluessa tai myöhemmin katua vuolasta kertomistaan. Kolmanneksi haastattelutilanne voi rikkoa haastateltavan suojamuureja ja aktivoida menneitä kokemuksia siinä määrin, että henkilö tarvitsisi ammattiapua tai vähintään haastattelutilanteeseen varattua huolellista reflektointia tarkastelun kohteena olleista asioista (*”jäädyttelyaika”*). Neljänneksi haastattelutilanteessa tutkijalla on väistämättä jo kulttuurisesti mielletty valta-asema haastateltavaan nähden, jolloin haastateltava voi tulkita pienetkin tutkijan eleet painostuksena tai vihjeinä tietyistä asioista puhumisesta. Viidenneksi kertomusten tulkinta voidaan kokea kertomusten erityisyydelle ja ainutkertaisuudelle väkivallan tekemisenä. Kuudenneksi haastateltavien anonymiteetin varmistaminen voi olla aineiston ainutkertaisuuden ja yksityiskohtaisuuden vuoksi varsin haasteellista. Ja lopuksi tutkimuksen julkaiseminen tuottaa aina seurauksia: tutkimus voi toisaalta tuottaa samaistumisen kokemuksia lukijalle ja toisaalta vahvistaa vanhoja, riittämättömyyden tunteita herättäviä mallitarinoita. (Mt. 123–136.)

Ylisukupolvista lastensuojeluasiakkuutta koskevassa sosiaalityön pro gradu -tutkielmassaan Maija Ala-Honkola (2016, 31) on todennut Hänniseen (2008, 174) viitaten, että etenkin kerronnallisessa tutkimuksessa on vaarana, että kertominen tempaa mukaansa ja tutkittava voi tulla kertoneeksi aiemmin salassa pitämiään asioita. Ala-Honkola on elänyt tutkielmassaan tässä jännitteessä tiedostamalla salaisuuksien paljastamisen mahdollisuuden. Haastattelutilanteen kulkua ei mitenkään voi etukäteen ennustaa. Elämästään kertominen voi herättää haastateltavassa negatiivisia tunteita ja kipeitä muistoja. Olin haastattelutilanteessa tutkijan roolissa eikä minulla ole terapeutista koulutusta, joten lähtökohtaisesti pyrin välttämään haastateltavan kipeiden muistojen kaivamista esiin. En kuitenkaan voinut estää sitä, jos haastateltava itse on halunnut kertoa niistä. Inhimillisiä kokemuksia tutkittaessa negatiivisten tunteiden ja kokemusten herättämiseltä ei myöskään voi täysin välttyä. On myös tutkimuksellisesti arvokasta tuottaa tietoa inhimillisen elämän vaikeista ja ristiriitaisista puolista ja tämän haastatteluun suostuneet ovatkin usein ottaneet huomioon. Varasinkin haastattelun lopuksi aikaa jäädyttelyyn, jossa kävin haastateltavan kanssa läpi haastattelussa nousseita asioita ja tunnustellut asioiden mahdollista työstämisen tarvetta ammattilaisen kanssa. (Ks. Hänninen 2010, 127.) Varmistin myös, että haastateltavalla on tarvittaessa joku taho tai henkilö, kenen puoleen kääntyä.

Eräässä haastattelun kohdalla heräsin pohtimaan esiin nousseita elämäkokemuksia, jotka eivät suoranaisesti olleet tutkielmani kiinnostuksen kohteena. Tein haastattelun lopuksi haastateltavan kanssa hänen esityksestään sopimuksen, että tiettyjä kohtia haastattelusta ei tutkielmassa käytetä. Velvoitteeni oli kunnioittaa haastateltavan itsemääräämisoikeutta omassa asiassaan. Muistan, kuinka sosiaalityön käytäntötutkimukseen valmistautuessa syksyllä 2014 yliopistonlehtori Aino Kääriäinen antoi viisaan neuvon pyytää tutkittavilta suostumus tutkimukseen osallistumiseen ja tietojen käyttöön vasta haastattelun jälkeen. Tämä on myös yksi keino vahvistaa tietoon perustuvan suostumuksen periaatetta: vasta haastattelujen jälkeen osallistujat tietävät, mitä ovat puhuneet ja osaavat arvioida tutkimukseen osallistumistaan.

Vaikka tutkija on riippuvainen haastateltavasta, tutkijalla on kuitenkin lähtökohtaisesti valta-asema haastateltavaan nähden. Sensitiivisen tutkimuksen käsitteellä voidaan viitata arkaluonteiseen aiheeseen, kohderyhmään tai koko tutkimukseen. Pidän kerronnallista tutkimusta lähtökohtaisesti sensitiivisenä tutkimuksena, jossa keskeistä on tutkimukseen osallistuvien ihmisten subjektiivisuuden, avoimuuden ja tietämisen kunnioitus. (Kallinen ym. 2015, 11, 15–20.) Nuoria aikuisia haastateltaessa voi kertomisen vuolauden asemesta tulla kyseeseen myös niukkasanaisuus. Vaikka haastateltava tulisi mielellään ja vapaaehtoisesti haastatteluun, voi hän haastattelutilanteessa olla vaitonainen. Tämä voi liittyä nuorten vaihtelevaan kykyyn ilmaista itseään sanallisesti (Juvonen 2015, 76; Aaltonen & Honkatukia 2012, 42) kuin myös siihen, että elämäntapahtumat ja pelaamisen ympärille kietoutuvat merkitykset voivat olla pirstaleisia, kaoottisia, kipeitä ja sanallisesti vaikeasti tavoitettavia. Informantit kertoivat pelaamisestaan pääosin avoimesti. Paikoitellen he kuitenkin olivat vaitonaisia. Vaitonaisuus liittyi eniten tunnekokemusten sanallistamisen vaikeuteen. Näissä kohdissa tutkijalta vaaditaan myös herkkyyttä aistia ja tunnustella sitä, onko kyseessä vaikeus ilmaista vai halu olla kertomatta asiasta mitään. Paikoitellen ilmaisua saattoi myös estää se, että esitin kysymykseni varsin epämääräisesti ja monimutkaisesti.

Myös tulkintojen tekemisessä on kyse eettisistä ratkaisuista. Tulkintojen taustalla on aina kuvitelmia ja ennakkokäsityksiä tutkimuksen kohteena olevien elämästä ja näiden erottaminen varsinaisista perustelluista tulkinnoista on tärkeää. Pyrin erottamisessa

käyttämään apuna aikaisempia tutkimuksia ja teoreettis-käsitteellistä viitekehystä (ks. esim. Moilanen & Räihä 2010, 52–53) sekä valitsemaani analyysimenetelmää. Toisaalta tutkijan esioletukset ja ennakkokäsitykset sekä tunteet voivat olla analyttisesti tärkeitä johtolankoja jonkin tärkeän asian äärelle pysähtymiseksi (ks. Hickson 2016, 389; Kallinen ym. 2015, 183, 186). Tulkintojen tekemiseen sisältyi tutkielmassani se ristiriita, että informanttien ainutkertaisten kertomukset tulivat väistämättä rikotuiksi liittämällä ne osaksi jotain yleisempää. Voi myös olla, että jokin informantille tärkeä asia jäi kokonaan tulkitseamatta. Merkityksellisten kokemusten vierailla sanoilla käsitteellistäminen saattaa loukata informantteja, mikä voidaan tulkita tutkittavan vahingoittamiseksi. Kerronnallisen tutkimuksen tekijän onkin syytä pohtia, mitä kertomukset tosiasiaa kertovat tutkimukseen osallistuneesta henkilöstä ja hänen elämästään (Atkinson 2001, 132–133). Juvosen (2015, 66–67) mukaan tutkijan on pohdittava, ymmärtääkö hän kertomukset todellisuutta koskevinä selontekoina vai todistuksina. Hännisen (2010, 132) mukaan lähtökohtana tulee kuitenkin olla, että kertomukset ovat informanteille tosia.

Tutkielmassani ymmärrän kertomukset selontekoina – kuvauksina koetuista elämäntapahtumista – ja samalla informanteille tosina. Ristiriidan ratkaisemiseksi päädyin tarjoamaan informanteille mahdollisuuden kuulla alustavat tulokset ja keskustella niistä. Olin informantteihini yhteydessä tulosten palauttamisesta toukokuussa 2017 ja saanut yhteyden heistä kahteen. Tapasin heidät toukokuun 2017 loppupuolella. Keskusteluissa kävimme läpi kunkin kertomuksen pohjalta rakennetun tarinan ja tarinaan liittyvät pelaamisen merkitykset yleisellä tasolla. Koin keskustelut antoisina. Olin tietoinen siitä riskistä, että informantti voi kokea tulkinnat loukkaavana tai vieraina.

Kerronnallisessa tutkimuksessa aineisto sisältää usein yksittäisten henkilöiden elämänkulun ainutkertaisia tapahtumia, joista nämä henkilöt voidaan tunnistaa (ks. Kuula 2011, 89, 112–113). Ennen haastatteluja pohdin, miten voin raportoida nuorten kertomukset niin, että tutkimuksen kannalta olennaiset sisällöt tulevat esiin turvaten samalla informanttien anonymiteetin. Anonymisoinnin minimivaatimus on, että henkilön nimi ja muut tunnistetiedot (esimerkiksi asuinpaikka ja ikä) poistetaan. Kerronnallisen tutkimuksen aineiston elävyyden kannalta henkilöiden nimet usein

muutetaan. Litteroinnissa on myös syytä huomioida, että hyvin yksityiskohtainen litterointi voi paljastaa informantin henkilöllisyyden hänen erityisen ilmaisutyyliensä kautta. Kerronnallisessa tutkimuksessa tutkija joutuukin tasapainoilemaan tunnistamattomuuden ja aineiston tutkimusarvon säilyttämisen välillä. Toisinaan ristiriidan kanssa pyritään elämään kokoamalla alkuperäisistä haastattelukertomuksista niitä yhdisteleviä tyyppikertomuksia. (Hänninen 2010, 173–174.) Tyyppikertomusten kokoaminen ei tutkielmassani ollut mahdollista aineiston pienuuden ja heterogeenisyyden vuoksi. Kertomusten yhdistämisen myötä olisin kadottanut merkittävän määrän informaatiota. Päädyinkin tuloksina nostamaan esille yksittäiset kokonaiset kertomukset. Tavoitin haastateltavat varsin laajalta alueelta, jolloin tunnistettavuuden vaara ei ole kovin suuri. Silti se on olemassa. Kertomuksissa muutin informanttien nimet ja jätin mainitsematta iän, opiskelupaikan ja asuinpaikkakunnan. Siistin lainauksia murteesta edellä mainituin perustein. Muovasin myös kertomuksia hieman siten, että informanttien elämänsä yksilölliset piirteet eivät tulisi selkeästi esiin kuitenkaan hävittämättä pelaamisen merkitysten kannalta olennaista informaatiota ja kertomusten ainutkertaisuutta.

Arja Kuulan mukaan tutkimusta tehtäessä on tärkeää myös ennakoida tutkimuksen vaikutuksia (Kuula 2011, 62). Miten voisin ennakoida esimerkiksi tutkimustulosten lukemista ja soveltamista. Ja miten elää sen ristiriidan kanssa, että tutkijan tulkinta on todennäköisesti eri kuin tutkittavan. Ennakointia voi pohtia esimerkiksi siitä lähtökohdasta, minkä näkökulman on tutkittavaan todellisuuteen valinnut ja toisaalta sen, millaisena kuvaa tutkimuskohteen. Negatiivisesti sävyttyneestä näkökulmasta käsin tutkija voi vahingoittaa tutkittavien elämää leiman kautta (mt. 63; Hänninen 2010, 123). Tutkimuksessani vaikutusten ennakoitiin tuleen esiin siinä, että halusin nähdä pelaamisen lähtökohtaisesti nuorille merkityksellisenä toimintana. Olen sitoutunut näkemään nuoret aikuiset täysivaltaisina toimijoina, joilla on arvokasta tietoa omasta elämästään ja he kertovat itselle merkityksellisistä asioistaan, kun siihen annetaan tilaisuus ja kun vastapuoli on virittynyt myös kuuntelemaan ja ymmärtämään heitä heidän omista lähtökohdistaan. Pyrin tarkastelemaan nuorten aikuisten pelaamista näkökulmasta, joka mahdollistaa pelaamisen näkemisen laajemmin nuorille merkityksellisenä toimintana ja osana elämänsäkokonaisuutta. Teen näin eroa ongelmakeskeiseen tarkasteluun (ks. myös Laaksamo 2014). En kuitenkaan tarkoita sulkea pois sitä, että pelaamiseen voi liittyä

myös monenlaisia ongelmia ja inhimillistä kärsimystä. Perustelen ymmärtävää näkökulmaa siten, että koen sen kuitenkin olevan lähtökohtaisesti paras tässä yhteydessä käytettävissä oleva keino päästä lähelle pelaamisen merkityksiä.

5 Digitaalisen pelaamisen merkitykset elämänkertomuksissa

Tässä luvussa vastaan tutkimuskysymyksiini: ”*Millaisia merkityksiä pelaaminen ja siihen liittyvät oheistoiminnot saavat haastateltavien elämänkertomuksissa?*” ja ”*Millaisia pelaajan ulkoisen ja sisäisen elämismaailman tekijöitä pelaamisen saamista merkityksistä elämänkertomuksista ja niistä ilmenevistä käännekohtista on paikannettavissa?*”. Kuvaan informanttien elämänkertomukset lapsuudesta nykyhetkeen ja tulevaisuuden näkymiin ja käsittelen pelaamisen merkityksiä ja niiden muutoksia tehden yhteenvedon käsitteellis-teoreettisen viitekehyksen pohjalta tulkitusta pelaajakertojasta ja hänen toimijapositionsa muutoksista ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa.

5.1 Joonas

5.1.1 Lapsuus: pelaamisen ilo ja imu

Joonas sai ensimmäisen pelikonsolin alle kouluikäisenä. Äiti osti. Hän pelasi heti paljon, äidin mielestä liikaa. Äiti kuitenkin osti aina lahjaksi uusia pelejä ja pelilaitteita. Pelaaminen lisääntyi Joonaksen saadessa ensimmäisen Playstation -konsolin. Hiljalleen suurin osa vapaa-ajasta alkoi mennä pelaillessa. Joonas löysi koulusta kaverin, joka oli myös kiinnostunut pelaamisesta. Kaverukset pelasivat koulun jälkeen toinen toisensa luona iltaan saakka ja viikonloppuisin jopa yötä myöten. Pelaaminen oli kivaa.

Pelaaminen tuli Joonaksen elämään ennen kouluikää ja alusta saakka pelaaminen innosti häntä. Lapsuuden pelikokemusta luonnehtiikin pelaamisen ilo. Lapsuuden vertaissuhteista huomio kiinnittyi Joonaksen koulukaveriin. Joonaksen kuvauksesta

välittyy imu yhteisen tekemisen äärelle. Suhde säilyi jonkin aikaa, vaikka kaveri muuttikin toiselle alueelle. Joonaksen kuvatessa suhdetta koulukaveriinsa herääkin mielikuva hyväksytyksi tulemisesta ja yhteenkuuluvuudesta vertaisen kanssa (vrt. Ermi ym. 2004, 134). On mielenkiintoista, että Joonas kertoo pelanneensa pääasiassa tämän yhden kaverin kanssa. Muiden kanssa hän leikki enimmäkseen ulkona.

Joonaksen kertomuksesta ei käy ilmi, oliko pelaamisessa erityisiä rajoituksia. Äiti ilmaisi Joonaksen kertomana usein huolensa pelaamisesta. Millaisiin tilanteisiin huolen ilmaisu liittyi, miten äiti huolen ilmaisi ja mitä se pelaamisen kannalta tarkoitti? Johtiko huolen ilmaisu konkreettiseen rajoittamiseen? Jo ala-asteella ollessaan Joonas kertoo pelanneensa useita tunteja päivässä. Tästä voinee päätellä pelaamisen olleen melko vapaata. Pohdin, mitä rajoja asettavien vanhempien välittävä läsnäolo tai läsnäolon puuttuminen ovat tarkoittaneet pelaamistapojen muotoutumisessa? Miten Joonas on lapsena kokenut pelaamisen vapauden? Millaisia pelejä hän on pelannut ja millaisia sisältöjä ja niiden herättämiä tunteita hän on pelatessaan kohdannut? (Ks. Salokoski 2005, 88.)

5.1.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: pelaaminen selviytymiskeinona

Yläasteaikana Joonas sai äidiltä ensimmäisen oman tietokoneen. Tietokone mahdollisti pelaamisen internetissä ja pelaaminen lisääntyi entisestään. Joonas löysi mielenkiintoisen ja mukaansatempaavan verkkopelin, jota hän alkoi pelata muiden ympäri Eurooppaa samaa peliä pelaavien kanssa. Peli tempaisi mukaansa. Koulussa alkoi ilmaantua kiusaamista eikä koulu enää kiinnostanut. Alkoi ilmetä masennusoireita. Pelaamisen myötä univelat alkoivat kasaantua. Koulun jälkeen Joonas pelasi yöhön saakka. Läksyt jäivät tekemättä, joskus Joonas ei mennyt lainkaan kouluun. Mikään reaali maailmassa ei tuntunut onnistuvan. Vain pelaaminen piti pään selvänä ja pelimaailmasta sai onnistumisen ja kuulumisen kokemuksia:

”Kun tuntu ettei mikään vaan tahtonu onnistuu ja sitten tuli vaan enemmän ja enemmän sitä masennusta siinä. Kyllä se [pelaaminen, lisäys Elina Hiltunen] varmaan siinä vaiheessa oli se mikä piti pään jossain määrin selvänä. En sit tiedä miten että kun oli se masennus sen verran kova et olisko sitten jos ei ois ollu jotain tällasta pakokeinoo niin ehkä

sitten olis voinu ittänsäkki tappaa et se oli sen verran paha yhdessä vaiheessa että se tavallaan piti siinä sen et ei tarvinnu ajatella mitään maailman tän hetken asioita mitä itellä oli ... Se oli varmaan enimmäkseen sitä pelaamista siinä et pääsi pois tavallaan tästä oikeasta elämästä että pysty keskittyy johonkin muuhun ettei tarvinnu niitä asioita sieltä sitten koko ajan vatkata mielessään.”

Peruskoulun jälkeen Joonas aloitti lukio-opinnot. Oli jatkuva paine opintojen loppuun suorittamisesta ja töihin menemisestä. Joonas sai tukea sosiaalipalvelujen piiristä, muun muassa lastensuojelun sosiaalityöstä. Täysi-ikäisyyden kynnyksellä Joonas muutti tukiasuntoon, jossa hän sai tukea arjessa selviämiseen. Pelaaminen jatkui runsaana tukiasumisen aikana.

Pelaaminen vaikuttaa yläasteen aikana olleen Joonaksen kuvaamana selviytymiskeino: keino päästä pakoon reaali maailman ristiriitoja, joista Joonas on päällimmäisinä maininnut koulukiusaamisen ja omien ajatusten ahdistavuuden (ks. Hellman ym. 2013, 108). Pelaaminen tarjosi hengähdyspaikan asioiden ”vatkaamisesta” sekä onnistumisen ja kuulumisen kokemuksia. (Ks. Ermi ym. 2004, 134; Hellman ym. 2013, 108.)

Joonas kuvailee itseään varhaisnuoruudessa ja nuoruudessa hyvänä, aktiivisena ja kyvykkäänä pelaajana. Joonaksen käsitys itsestään pelaajana on kertomuksessa ristiriidassa sen kanssa, miten hän kuvaa itseään reaali maailman toimijana. Myös kokemuksessa koulu- ja kiltayhteisön suhtautumisesta on selkeä ero. Intensiivisinä pelivuosina Joonas pelasi pääasiassa World of Warcraft -nimistä peliä. Pelin tapahtumat sijoittuvat fiktiiviselle Azeroth -nimiselle planeetalle (Corneliussen & Rettberg 2008, 3–5). Tietokoneen avaaminen ja pelin aloittaminen johdattivat Joonaksen reaali maailmasta tähän fiktiiviseen – kuitenkin reaalisten ihmisten muodostamaan – maailmaan, jossa hänen oli mahdollista kokea olevansa tarvittu ja hyvä.

Internetroolipeleissä, kuten Joonaksen pelaamassa ”WoW”:ssa otetaan itselle jokin rooli ja rakennetaan avatar (virtuaalinen pelihahmo). Avattaren ja pelaajan välistä suhdetta on kuvattu muun muassa siten, että pelaaja pyrkii luomaan pelitodellisuuteen uskottavan hahmon. Pelaaja ei siten suoranaisesti elä hahmoaan, vaan toimii enemmän hahmon toimintaa suuntaavana, hahmon elämän käsikirjoittajana siten, että hahmon elämä on

sopusoinnussa peliympäristön kanssa. (McCallum-Stewart & Parsler 2008, 226.) Joonas kertoo itseironiseen sävyyn oman hahmonsa luomisesta:

”No se riippuu pelistä että joissain on sellanen että siinä on jotain kymmenen eri naamaa ja niistä valitset sille hiustyylä ja onko jotain tatuointeja tai muuta ja sitten sä pystyt ihan kaikesta et sä pystyt poskipäitä, et jos sä haluat isot tai pienet ja sitten et miten isot silmät on ja et pystyy ihan kaiken muokkaamaan ... siinä saattaa mennä se pari tuntia kun sä sitä hahmoas luot. Välillä vähän pikkutarkkaa hommaa ... Se on varmaan just se itselle että vaikka sä et sitä paljoa näe, mutta sä sitten tiedät et okei nyt se on sellanen mistä mä tykkään, vaikka sitä ei näe jos on haarniskat niskassa ...”

Vaikka Joonaksen avatar oli pelissä peitetty haarniskalla, oli sen tärkeä olla sopusoinnussa myös Joonaksen siitä muodostaman mielikuvan kanssa. Vaikuttaakin siltä, että avatar ei ollut mikä tahansa luomus, vaan sillä oli yhteys Joonaksen kokemukseen itsestään. Jos avatar ei ole sellainen, minkä kokee hyväksi, sen kanssa on vaikea olla. Olen herännyt pohtimaan, peilataanko avattareen oman identiteetin kannalta merkittäviä asioita etenkin nuoruudessa, jossa identiteetti on voimakkaassa murroksessa? McCallum-Stewart ja Parsler (2008) näkevät, että roolipelaajat kokeilevat pelissä persoonallisia ihanteitaan, käsittelevät moraalisia kysymyksiä, työstävät yhteistyön tekemisen ja konfliktin ratkaisemisen kysymyksiä, haastavat itseään henkisesti ja fyysisesti sekä toteuttavat pelissä sellaisia puolia itsestään, joita eivät normaalisti ilmaise. Peli tarjoaa myös pelaajalle toimijuuden kokemuksen, joka vahvistaa tunnetta siitä, että asioihin voi vaikuttaa. He myös tulkitsevat roolipelin koherentin kertomuksen tukevan pelaajan oman kertomuksen rakentumista. (Mt. 227.) Pohdin myös, miten avattaren muokkaaminen on yhteydessä mielikuvaan omasta kehittyvästä ja muuttuvasta kehosta?

5.1.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: normaali pelaaja ja tulevaisuuden työ

Pari vuotta sitten Joonas muutti vuokra-asuntoon alivuokralle. Nykyistä kokemusta elämisestä luonnehtii itsensä hyväksyminen ja tunne siitä, että ei tarvitse olla kuin muut. Pelaaminen on vähentynyt eikä se enää valtaa koko elämää. Pelaamisen hän kuvaileekin olevan normaalia. Nyt pelaamisessa motivoi pelissä kehittyminen ja itsensä haastaminen. Monipelien sijasta hän pelaa nyt enimmäkseen yksin. Tulevaisuudessa

hän haluaa opiskella ammattiin ja saada töitä. Noin kolmekymppisenä haaveissa siintää muutto Etelä-Koreaan ja työ tietokoneiden, pelien tekemisen tai ohjelmistoinnin parissa. Miettiessään pelaamisen vaikutusta elämäänsä Joonas pohtii, että suhde reaali maailman vertaisiin kärsi pelaamisesta:

”No kyllä sillä varmaan sen verran et jäi ne kaverisuhteet vähemmälle täältä näin et enemmän, kun tuli pelailtua että ei niin paljoa ollu niihin yhteyksissä et se on varmaan ollu se suurin asia.”

Joonaksen käyttämä ilmaisu ”täältä näi” viittaa siihen, että pelaamisella on Joonaksen näkökulmasta ollut negatiivinen vaikutus reaali maailman ihmissuhteisiin ja kaverisuhteet ovat pääasiassa virtuaalisissa ympäristöissä. Näitä sosiaalisia suhteita hän pitää nyt yllä chat-ohjelmien ja mobiililaitteen sovellusten (mm. WhatsApp) kautta. Vuosien takaiset kiltasuhteet ovat nyt ajoittaista juttuseuraa. Olen tulkinut pelaamisen saavan merkityksensä tässä yhteydessä yksinäisyyden lievittäjänä (ks. Kaikki pelaa? 2014, 9): pelaaminen edustaa niitä reaali maailman kaverisuhteita, jotka jäivät pelaamisen vuoksi.

Nykyhetkessä Joonas mieltää itsensä ”normaaliksi pelaajaksi”, jonka pelaamiseen käytettävä aika ja pelitapa vaihtelee ja jonka pelaaminen on hallinnassa (ks. Kallio ym. 2009, 10; Aarsand 2014, 973). Hän tavoittelee tulevaisuutta, jossa pelaamiskokemukset ja pelaamisessa kehittyneet kompetenssit voivat olla merkittävä resurssi: tulevaisuudessa pelaaminen saa tarinassa merkityksensä yhteiskunnallisen osallistumisen voimavarana, joka tarinassa viittaa työhön pelien parissa. On mielenkiintoista, että Joonas ei rajaa osallistumistaan vain suomalaiseen yhteiskuntaan vaan hän näkee ulkoisen toimintaympäristönsä globaalina.

5.1.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämaailman välisissä suhteissa

Joonas on syntynyt 1990-luvun alussa, jolloin digitaalisen pelaamisen suosio lisääntyi ja pelilaitteita alkoi löytyä yhä useammasta kodista (Kinnunen 2010, 106–110; Ermi ym. 2004, 138–139). Digitaalisen pelikulttuurin valtavirtaistuminen ja äidin ostamat pelilaitteet ja pelit ovatkin Joonaksen kertomuksessa luoneet pelaamisen alkamiselle

ulkoiset puitteet. Kaveriin tutustuminen vaikuttaa olleen myös pelaamisen kannalta jonkinlainen käänne. Pelaaminen muodosti sillan, jolla kaksi samasta asiasta kiinnostunutta löysi toisensa – ehkä myös kaksi yksinäistä.

Etenkin lapsuudessa Joonas kohtasi myös äidin huolen pelaamisesta. Tässä yhteydessä pelaamisen voi tulkita merkinneen Joonakselle huolen kohteena olemista. Joonas kuvaa äidin sanoneen, että hän pelaa liikaa. Toimijaposition rakentumisen näkökulmasta huolen kohteena olemisessa on kyse Joonaksen toiminnan ulkoisista määrittelyistä, äidin suhtautumisesta pelaamiseen. (Pekkarinen 2010, 38–40.) Äidin huoleen puolestaan ovat yhteydessä hänen oma sisäinen ja ulkoinen elämismaailmansa. Äidille pelaaminen on eri sukupolven edustajana ollut ehkä vieras asia ja hän on mahdollisesti ollut tietoinen pelaamisesta käytävästä yhteiskunnallisesta keskustelusta (ks. Ermi ym. 2004, 138–139). Lisäksi myös äidillä on omat sisäiset toimintaehtonsa, joiden luomissa puitteissa hän toimi ja reagoi. Joonas syntyi, kun äiti oli hyvin nuori. Äiti oli yksinhuoltaja ja Joonaksen pelaaminen ja pelien ääressä viihtyminen saattoi toisaalta myös helpottaa äidin arkea. 1990-luvulla Suomessa myös työttömyys kasvoi huomattavasti. Herääkin kysymys, kävikö äiti työssä? Mikä oli yksinhuoltajaäidin taloudellinen ja sosiaalinen asema? Miten hän voi tuolloin? Millaiset voimavarat hänellä oli vanhemmuuteen? Mitä tukea hänellä oli saatavilla? Mikä rooli Joonaksen pelaamisella oli perheen arjessa? Mikä rooli isällä oli Joonaksen elämässä?

Ala-asteen ja yläasteen välillä Joonaksen kertomuksessa tapahtuu käänne – siirtymä puhtaasta pelaamisen ilosta tavoitteellisempaan ja vakavampaan pelaamiseen. Kertomuksen käännettä kehystävät oman tietokoneen saaminen äidiltä, masennuksen ilmeneminen, kaverin muutto ja koulukiusaamisen alkaminen. Nykyhetkestä käsin Joonas kokee, että kiusaaminen vähensi entisestään osallistumista koulunkäyntiin. Kiusaaminen muodostuu hallitsevaksi kokemukseksi Joonaksen kertoessa yläasteen alkamisesta. Kouluyhteisön vertaissuhteet vaikuttavat muodostuneen haavoittaviksi ja arvottomuuden kokemusta vahvistaviksi. (Pekkarinen 2010, 38–40.) Eipä Joonas kuvaa tulleen nähdyksi ja kuulluksi aikuisten – äidin tai opettajienkaan – taholta.

”Se oli siinä yläasteen aikana kun tuli eri luokkalaisia ja näitä että kun tuli kiusaaminen siinä kanssa että ei senkään puolesta sitten koulu niin paljoa kiinnostanu ... Se oli sitä et jotain haukkumisia sun muuta ja että

ihan sama melkein mitä teki niin siitä keksittiin jotain että lytättiin ... ei niin fyysistä mutta jotain sellasta tönimistä sun muuta.”

Joonaksen kokemana häntä kiusanneet näkivät hänen kaikessa toiminnassaan kiusaamisen aihetta. Kertomuksessa kukaan ei puuttunut kiusaamiseen. Lyttääminen viittaa kokemuksena kokonaisvaltaiseen mitättömyyteen, häpeään. Kiusaamisen kokemuksellinen kokonaisvaltaisuus ja se, ettei kukaan ole puuttunut siihen saattoivat merkitä Joonakselle kokemusta, että omaan asemaan kouluyhteisössä oli mahdotonta vaikuttaa. Vertaisten hyljeksintä vaikuttaa saaneen Joonaksen vetäytymään kouluyhteisöstä ja kokemus toimijuudesta reaali maailmassa ja osallisuudesta kouluyhteisössä lieene entisestään heikentynyt. (Ks. Timonen-Kallio 2017, 18–19; Alatalo 2017, 29–30; Pekkarinen 2010, 38–40.)

Kertomuksesta välittyy teini-ikässä koettu voimakas arvottomuuden ja kärsimyksen kokemus, joka tiivistyy häpeän kautta mahdollisuuteen itsemurhasta. Pelaamisen kautta tulleet onnistumisen ja kuulumisen kokemukset muodostavat positiivisen kontrastin reaali maailman epäonnistumisen kokemuksille koulussa ja vertaissuhteissa. (Ks. Ermi ym. 2004, 134; Hellman ym. 2013, 108; Aaltio 2013, 68–70; vrt. Alatalo 2017, 31.) Ilman pelaamista Joonas olisi saattanut olla vielä vaikeampien sisäisten kamppailujen kanssa tekemisissä.

Lasten ja nuorten osallisuuden kokemisen kannalta merkittävänä on pidetty jokapäiväisiä sosiaalisia suhteita ja toimintaympäristöjä sekä näiden tunneilmastoa (Kiili 2006, 24–25; Kiilakoski ym. 2012, 17; Hirvilammi 2014, 69–70). Ymmärryksen mukaan myös lapselle muodostunut toimijapositio on yhteydessä mahdollisuuteen kokea osallisuutta. Lisäksi ihminen muiden ihmisten yhteyteen ja osallisuuteen pyrkivänä etsii väyliä näiden tarpeiden täyttymiselle (Aaltio 2013, 67; Kiilakoski ym. 2012, 17). Vaikuttaa siltä, että pelikilta on ollut paikka, jossa Joonaksen on ollut mahdollista kuulua yhteisöön, osallistua yhteisön toimintaan sekä jakaa yhteiskunnallisia ja henkilökohtaisia asioita.

”Kyllähän se oli ihan hyvä fiilis ja siinä oli just varmaan sekin että oli sitä ihmisten kanssakäymistä vaikkei kasvotusten oltukaan. Et pysty juttelemaan justinsa siellä ja puhumaan kaiken näkösestä maailman

menosta mitä nyt oli maailmalla siihen aikaan tapahtunu taikka sitten että miten läheinen oli tietysti joittenkin kanssa niin sitten pysty kyselee ja juttelee et miten päivä on mennä ja jos on jotain sellasia tapahtunu mitä ikinä niin niitä [jutella, lisäys Elina Hiltunen] siinä pelin ohella.”

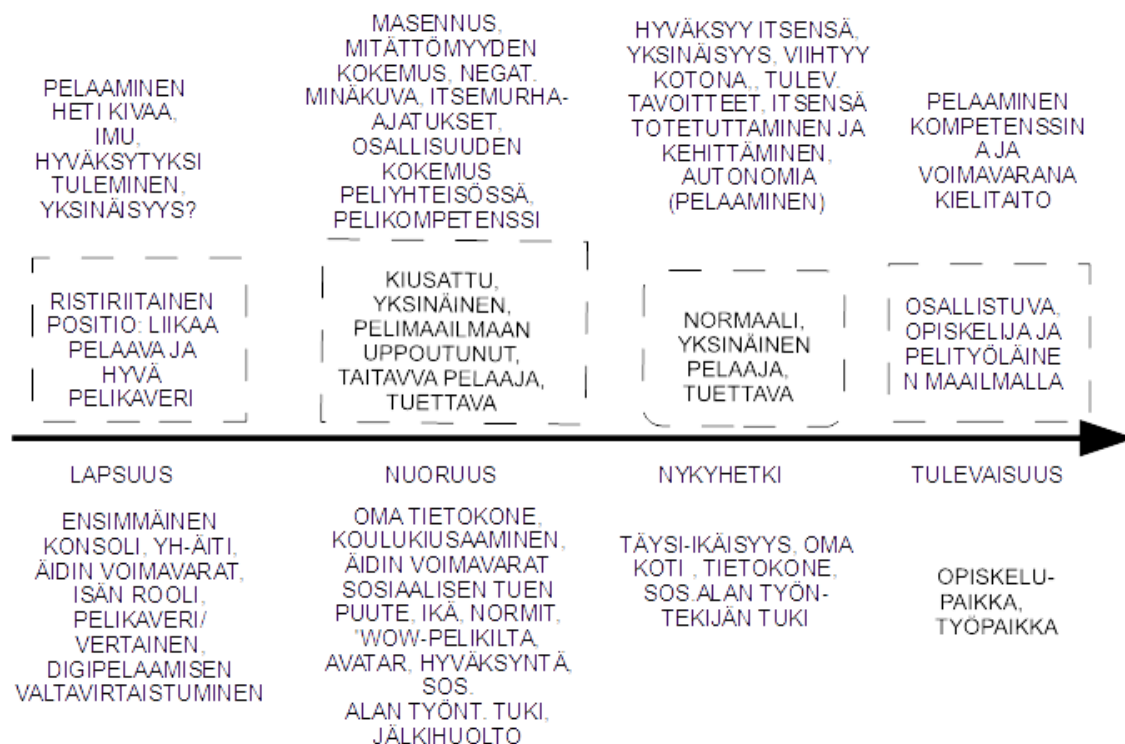
Killan voi tulkita olleen Joonakselle osallisuuden paikka. (Ks. Kiilakoski ym. 2012, 17; Kannasoja 2013, 209; Siisiäinen 2014, 30.) Pelaamisesta ja peliyhteisössä toimimisesta tuli hyvä olo. Nämä virtuaalisessa peliympäristössä syntyneet kokemukset vaikuttavat tukeneen selviytymistä haastavassa elämäntilanteessa. (Ks. Timonen-Kallio 2017, 18–19, Alatalo 2017, 29–31.) Joonas kuvaa kiltasuhteita eräänlaisena tavoitteellisena ja toiminnallisena yhteisönä, johon hän meni sovittuna aikana tekemään pelin etenemisen kannalta olennaisia asioita, yhteistyötä kanssapelaajien kesken. Vaikuttaa siltä, että kiltayhteisössä Joonaksen oli mahdollista olla merkityksellinen osa itsensä valitsemaa yhteisöä ja rakentaa positiivista minäkuvaa (ks. Timonen-Kallio ym. 18–19; Alatalo 2017, 29–30). Joonas näyttäytyy kiltayhteisössä aktiivisena ja sitoutuneena toimijana (vrt. Laaksamo 2014, 85–89; Juvonen 2015, 36–38). Joonas käyttämä ilmaisu ”*vaikkei kasvotusten oltukkaan*”, on mielenkiintoinen: se herättää pohtimaan, olisiko Joonas tosiasiaassa toivonut myös enemmän kanssapelaajien fyysistä läsnäoloa? On myös mahdollista, että väkivaltaa sisältävien pelien kautta Joonas saattoi työstää reaali maailman vertaissuhteissa kokemaansa henkistä väkivaltaa, vaikka toivoisin, että Joonaksen tarinassa koulukiusaamisesta olisi esiintynyt jokin luotettava aikuinen, joka olisi nähnyt ja kuullut Joonasta tässä elämänvaiheessa.

Hiljalleen yläasteen loppupuolella Joonaksen paha olo havaittiin myös Joonaksen ulkoisessa elämismailmassa. Relationaalisen ajattelun pohjalta olen tulkinnut, että Joonaksen masennus, pelimaailmaan uppoutuminen ja opiskeluvaikeudet saavat merkityksensä vihjeenä ikätasoisien autonomian heikkenemisestä ja tuen tarpeesta (ks. Juvonen 2015, Kallio ym. 2013, 73; Aaltio 2013, 69–70). Tämän reaktion jälkeen Joonakselle alkaa kertomuksessa muodostua uudenlainen reaali maailman toimijaposition, kun Joonas alkoi saada terapeutista, elämäntilannetta rakentavaa ja osallisuuteen suuntaavaa tukea (ks. Pekkarinen 2010, 38–40; Aaltio 2013, 68–69; Timonen-Kallio ym. 2017, 39).

Joonaksen kertoessa nykytilanteesta ja tulevaisuuden ajatuksistaan vaikuttaa siltä, että hänen myönteinen minäkuvansa ja reaali maailman toimijuutensa on vahvistunut. Hän kuvaa sitä, miten itsensä hyväksyminen ja ymmärryksen rakentaminen oman elämänsä merkittävistä tapahtumista, vahvuuksistaan ja arvoistaan on alkanut rakentaa näkymää tulevaisuuteen. (Ks. Aaltio 2013, 60–62; vrt. Kannasoja 2013, 200–203). Joonas rakentaa itselleen tulevaisuuden positiota, jossa pelaamiskokemukset ovat hänen kompetensseja ja osallistumisensa voimavaroja (Juvonen 2014, 37–38; Pekkarinen 2010, 39–40; ks. myös Kiili 1998).

Joonaksen tarinassa huomio kiinnittyy siihen, että siinä ei ilmene kokemusta välittävistä ja kannattelevista aikuissuhteista varhaisuudessa, jolloin Joonas on ollut koulukiusaamisen kohteena, kärsinyt masennuksesta ja uppoutunut pelimaailmaan (ks. Juvonen 2015, 72). Samoin huomio kiinnittyy reaali maailman ja pelimaailman kokemukselliseen eroon ja näissä ilmenevään toisistaan poikkeavaan toimijuuteen ja minäkuvaan. Kertomus kuvaa koskettavasti, kuinka kokemuksellisesti mitättömän ihmisen toimijaposition ajautuminen voi vahvistaa osattomuuden kokemusta ja herättää häpeää jopa siinä määrin, että haluaisi tuhota itsensä. Reaali maailman ja pelimaailman kokemuksellisen eron hahmottumisen kautta onkin varsin ymmärrettävää, että pelaaminen on muodostunut Joonaksen varhais- ja myöhäisnuoruudessa arkea hallitsevaksi toimintatavaksi. (Ks. Pekkarinen 2010, 38–40, 172; Timonen-Kallio ym. 18–19; Alatalo 2017, 29–30.)

SISÄINEN ELÄMISMAAILMA



ULKONEN ELÄMISMAAILMA

Kuvio 2: Joonaksen tarinassa ilmenevät toimijaposition muutokset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman vuorovaikutuksessa.

5.2 Samuli

5.2.1 Lapsuus: pelisukupolven normaalia ajanvietettä

Samuli oppi pelaamaan alle kouluikäisenä isoveljiensä opettamana, kun he saivat ensimmäisen Playstation -pelikonsolin. Hän pelasi pääasiassa veljen ja kavereiden kanssa. Kotona pelaamisen raja oli 1–2 tuntia päivittäin. Äiti rajoitti hieman enemmän kuin isä. Tästä syntyi välillä ristiriitoja, kun Samuli olisi halunnut pelata enemmän. Pelaamisen ohella Samuli leikki ulkona kavereiden kanssa. Samuli kokee elämän olleen aika normaalia lapsuutta.

Pelaaminen tuli Samulin välittömään elämismaailmaan vanhempien ostaessa heille ensimmäisen pelikonsolin. Samuli kertoo seuranneensa isoveljiensä esimerkkiä. Lapsuudessa pelaaminen oli yhteistä tekemistä veljien ja kavereiden kanssa. Kavereista kertoessaan Samuli myös kuvailee sosiaalista identiteettiään tietyn sukupolven – Samulin sanoja käyttäen pelisukupolven – jäsenenä. Tämän 1990-luvun alkupuolella syntyneen ikäpolven normaalin lapsuuden vapaa-aika rakentuu Samulin kertomuksessa digitaalisen pelaamisen ympärille, vaikka samalla myös ulkoleikit olivat keskeinen osa lapsuutta.

”Kavereitten kanssa paljon pelattiin ja ulkona sit kavereitten kanssa tuli leikittyä ja se mitä normaalit lapset tekee. Olihan lapsuudessa paljon kavereita. Sitä pleikkaria tuli yhdessä pelattua. Aika paljon tullu pelaamisen ympärillä ... Siihen sukupolveen kasvanut, että on tullu pleikkarit ja kaikki muut viritelmät just mun ikäpolvelle. No toki kavereitten kanssa ulkonakin joo mutta kyllä sitä myös pelattiin. Jotkut pelasi tietokonetta mutta mä olin sitten enemmän pleikkarisukupolvea. Ei mua tuo tietokone silleen yleensä kiinnostanu.”

Samulin itsensä määrittäminen pelisukupolveen on mielenkiintoinen, sillä samalla kun pelisukupolvi vaikuttaa yhdistävän hänet muihin samaan ikäluokkaan kuuluviin, se myös erottaa: pelisukupolvesta toinen puoli kuuluu hänen näkökulmastaan tietokonepelaajiin ja toinen konsolipelaajiin. Samulin pelaajaidentiteettiä luonnehtii konsolipelaaminen. Mitä pelisukupolveen kuuluminen Samulille merkitsee? Samuli käyttää alussa ilmaisua *”se mitä normaalit lapset tekee”* puhuessaan muusta kuin digitaalisesta pelaamisesta. Viittaako Samuli siihen, että hän ymmärtää hänellä kuitenkin olleen tarve fyysiseen leikkiin ja sitä kautta tulevaan sosiaaliseen toimintaan muiden lasten kanssa?

Samulin ollessa ala-asteella isä sairastui. Lapsuus loppui. Samuli reagoi isän sairastumisen myötä tullessiin vuorovaikutusongelmiin ja lapset sijoitettiin kodin ulkopuolelle.

5.2.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: merkitysten hämäryys

Sijoituksesta alkoi itsenäisen elämän opettelu. Koulussa kiusattiin ja Samuli koki itsensä erilaiseksi kuin muut. Pelaaminen vähentyi, sillä sijoituspaikassa ei juuri voinut pelata. Samuli pelasi pääasiassa kotona ollessaan Playstation:lla ja Gameboy:lla. Samuli suoritti lukion ja meni ammattikouluun. Muutama vuosi sitten Samuli muutti omaan asuntoon jälkihuollon tukemana.

Samuli kertoo hyvin vähän sijoituksen jälkeisestä ajasta aina omaan asuntoon muuttamiseen saakka. Yläasteella ja lukiossa ollessaan Samuli joutui kiusaamisen kohteeksi niin koulussa kuin sijaishuoltopaikassakin. Kodin ulkopuolelle sijoittaminen ja sijoitusta seurannut kiusaaminen sekä koulussa että sijaishuollossa lienee ollut Samulille tuskallinen yhtälö. Kertomuksessa pelaaminen ja sen merkitykset jäävät varsin hämäräksi: pelaaminen yhdistyi *kotiin* ja tapahtui lähinnä kotona käydessä.

5.2.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: nostalgiaa ja ajanvietettä

Nyt Samuli on aloittamassa työharjoittelun ja kokee, että saa vihdoinkin olla oma itsensä. Nykyisin hän pelaa, kun häntä huvittaa. Pelaaminen rentouttaa ja auttaa purkamaan stressiä. Hän nauttii pelien visuaalisesta maailmasta ja musiikista. Pelien ohella hän katselee paljon elokuvia ja keräilee pelipaitoja sekä erästä populaarikulttuuria edustavia hahmoja. Pari kaveria hän mainitsee, joista toinen on muuttanut pois paikkakunnalta. Suhteen äitiin hän kokee hyvänä. Myös isän kanssa menee ihan hyvin, vaikka lapsuuden kokemukset eivät koskaan häviä mielestä. Samuli kokee itsensä yksinäiseksi ja riippuvuus äidin tuesta tuntuu hieman ristiriitaiselta.

Tulevaisuudessa Samuli haaveilee perheestä, työstä ja siitä, että ylipäänsä olisi enemmän ihmisiä ympärillä. Hän kertoo suhtautuvansa kriittisesti nykYTEknologiaan ja vanhempiin, jotka antavat pienten lastensa pelata älypuhelimilla. Omien lastensa pelaamisen hän rajaisi tuntiin päivässä. Pelaaminen tulee edustamaan hänelle omaa aikaa.

Omaan asuntoon muutto vaikuttaa olevan Samulin kertomuksessa toinen merkittävä käänne. Se on merkinnyt kokemusta autonomian kasvamisesta: ”*saa pelata, kun siltä tuntuu ja saa olla oma itsensä*”. Samuli pohtii kertomuksessa suhdettaan leikilliseen puoleensa lempeän ristiriitaiseen sävyyn. Haastattelun tiimellyksessä hän samalla vaikuttaa tunnustelevan, ovatko leikilliset ajanviettotavat ristiriitaisia suhteessa aikuisena olemiseen. Kertomisen tapa on aluksi hyvin varovainen ja tunnusteleva. Kun Samuli huomaa, että kertomiselle on hyväksyvä tila, hän innostuu esittelemään kotinsa pelejä ja esineitä (ks. Kallio ym. 2013, 78–79), joihin vaikuttaa kietoutuvan hyviä lapsuusmuistoja.

”Kyllä mä mielummin ehkä olen, no mä olen sekä että. On kiva olla aikuinen mutta kyllä mä myös, voihan aikuinenkin olla lapsellinen. Ei nyt lapsellinen mutta tykkää sellasista ... eh, nii ... tavallaan ... he-he, no [hahmon nimi, poistettu] pehmoleluja. Pappa sano et mitä helvettiä sä tollasia! Täähän oli kova juttu nollayks. Tuo on mun lapsuutta ja nyt se tulee tavallaan takaisin. Mut kyllähän aikuisetkin ihan yhtä lailla. Mä ostin nuo aikuisena ei nuo ole lapsille, siinä luki. Tuo on sitä mun juttua, mitä me ollaan. Siis [hahmon nimi, poistettu] on koko ajan pinnalla ... On mulla tuossa kaksi noita [hahmon nimi, poistettu]. Oli kiva nähdä [hahmosta kertova elokuva] 15 vuoden jälkeen. Tuli niin nostalginen lapsuus mieleen kun katto noita. Hyvin muisti kyllä kaikki mitä tapahtui. Se oli hyvää aikaa kaiken tuon isän sairastumisen ohella. Muistan aina kun heräsin seittemältä kattoo ... Joo, onhan tämäkin [hahmon nimi, poistettu] -aiheinen huppari (naurahdus) ... Monihan ajattelee et mitä sä, lasten juttu. Mutta ei se mulle, aikuisethan nuo tekee (naurahdus).”

Mistä Samulin epäröinti leikillisen esineistön omistamisen paljastamisesta ja niihin liittyvien mielihyvän ja innostuksen tunteiden esiin tuomisesta kertoo? Mahtaako Samulin epäröintiin olla yhteydessä se, millaisia odotuksia ja ominaisuuksia hän on mieltänyt aikuisuuteen ja aikuiseen ihmiseen liitettävän? Millaista käyttäytymistä aikuiselta odotetaan? Herättääkö leikillinen esineistö häpeää? Kertoessaan elämänsä tärkeistä suhteista Samuli on kuvannut isoisäänsä merkittävänä samaistumisen kohteena. Samuli vaikuttaa kokeneen, että isoisä on reagoinut hänen kotinsa esineistöön hieman paheksuen – vaikkakin myönteiseen sävyyn. Mitä isoisän suhtautuminen on merkinnyt Samulille?

Samulin nostalgia on johdattanut minut pohtimaan leikillisen esineistön ja pelien symbolista arvoa. Olli Sotamaa (2009) on todennut, että peleistä ja esineistä voi tulla pelaajille kohteita, joita voi kuvata käsitteellä symbolinen keskus. Symbolisina keskuksina pelit ja pelaamiseen liittyvä esineistö kantavat mukanaan henkilökohtaisia ja jaettuja kokemuksia elämän varrelta. (Mt. 131.) Niistä voi muodostua kiinnikkeitä, joiden varassa koetaan jatkuvuutta ja eheyttä.

Samuli määrittelee itsensä Aarsandin (2012, 973) tutkimuksen nuorten tavoin pelaamisensa hallitsevaksi tavalliseksi pelaajaksi. Pelaaminen on Samulin sanoin ”vakioharrastuksena” vain osa elämää eikä se häiritse muita arjen toimia. Pelit ovat osa vapaa-ajan viettoa nyt ja tulevaisuudessa ja ne tuottavat mielihyvää: Joissakin peleissä kilpailu, onnistuminen ja voittaminen tuottavat ”kiksejä”. Toisissa taas pelin visuaalinen ja auditiivinen maailma, todellisuudesta irtautuminen – haaveilu, kuvittelu, ja mahdollisten asioiden tekeminen – vetävät puoleensa. (Vrt. Hellman ym. 2013, 108.) Joidenkin pelien pelaamiseen liittyy myös tiimityö – yhteistyö kanssapelaajien kesken, joka tuo pelaamiseen myös ilman puheyhteyttä sosiaalisen ulottuvuuden (vrt. Salokoski & Mustonen 2007; Kaarakainen ym. 2015, 12).

”Onhan erilaisia pelejä. NHL:stä saa omat kiksinsä. Tekee maaleja ja voittaa, tavallaan hyvä olo, kilpailuhenkinen. No GT, sehän on klassikko. Siis tuohan on hieno, todella upea pelata, siellä on paljon kaikkea ampumista, alamaailman juttuja. Mutta itse pelinähän tuo on tosi kaunis. Tuohan on ihan tavallaan tarkka kopio tehty Los Angelesista. Hemmetin hieno ... en mä sitä, räiskintä ja kaikkea muuta puolta ... Siinä voi tuunata autoja, on hyvä 70–80 -luvun musiikki, tykkään kuunnella. Ja sitten hienot maisemat, todella upeasti toteutettu, kauniit vuoristomaisemat. Haluaisin itsekin joskus elää tuolla. Tavallaan uppoutuu sinne, kaunis vuoristomaisema. Hienoja autoja ja kaikkea. Tavallaan se elämä. Ja sitten on, se on vaan hieno tuo et pääsee uppoutumaan tuohon. Tuossa voi tehdä asioita mitä et itse normaalimaailmassa tekisi. Et ota sinkoa käteen tai jotain kivääriä. Että pystyy elää toisessa todellisuudessa. Että sä et käy ryöstää pankkia tai aseita kanssa, niinku ehkä tässä pelissä. Tämä on peli – ei todellisuus. Pelinähän tämä on tosi kaunis.”

Pelaamista kuvatessaan Samuli käyttää pääasiallisena esimerkkinä Grand Theft Auto V (GT 5) -peliä. Pelaaminen vaikuttaa virkistävän häntä ja mahdollistavan itseilmaisun muun muassa peleihin liittyvän musiikin kautta (ks. McCallum-Stewart & Parsler 2008,

227). Musiikki edustaa Samulille 70–80 -lukua – mennyttä aikakautta sekin. Vaikka Samuli korostaa, ettei väkivalta ole pelissä hänelle merkittävää, liittyy väkivaltaa sisältävien pelien pelaamiseen hänen kuvaamanaan tunteita säätelevä ulottuvuus. Etenkin ammuskelupelien pelaamisen Samuli kokee keinona purkaa tunteita ja hallita stressiä (ks. Magnuson & Barnett 2013; Hellman 2013, 108). Huomio kiinnittyy siihen, miten Samuli korostaa todellisuuden ja fiktion erottamisen tärkeyttä. Tulevaisuuden pelaamista pohtiessaan Samuli nostaa pelaamiseen liittyen omien lasten kanssa pelaamisen ja pelaamisen rajaamisen. Olen tulkinut pelaamisen merkitsevän Samulille tulevaisuudessa vastuuta tulevista sukupolvista.

5.2.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa

Myös Samulin pelaamisen alkamiselle lapsuudessa tarjoutui ulkoisesti mahdollisuus vanhempien hankkimien pelilaitteiden kautta. Lisäksi pelaamista määrittivät kotona vanhempien asettamat iän mukaiset pelaamisen rajat ja vanhempien suhtautuminen. (Pekkarinen 2010, 38–40.) Vaikuttaa siltä, että pelaamisesta käytiin alusta alkaen keskusteluja ja Samulin mielikuvia pelaamisen suhteen värittää myös hänen voimakkaat tahdonilmaisunsa, ”raivarit”.

Samuli: ”Omat tappelunsa siitä on tullu aina välillä. Just että haluais pelata enemmän. Äiti rajotti ja isä antais pelata. Et toki, eihän lasten tarvi pelata paria tuntia enempää päivässä et kyllä mä sen ymmärrän. Mutta ei siinä mitään pahaa sinänsä itse pelaamisessa, että ei siinä nyt silmät mene, jos sä et istu silmät kiinni siinä.”

Elina: ”Minkälaisia tilanteita niihin liitty? Sä sanoit et oli välillä riitaa ...?”

Samuli: ”Varmaan raivareita tottakai pienempänä. Ihan perus lapsi, et haluaa pelata ja sitten ei saa tahtoonsa läpi ja alkaa kiukuttelee tottakai. Ottaen huomioon mitä se elämä nyt silloin oli ...”

Elina: ”Ajatteletko sä että ne raivarit liittyi siihen pelaamiseen vai liittyikö ne sit johonki muuhunki, ku sä jotenki sanoit, et ottaen huomioon?”

Samuli: ”No varmaan pelaamisesta. Totta kai se ... varmaan muissakin perheissä ollu. Se oli sitä aikaa, et on mulla normaali lapsuus tavallaan ollut. Et [vuosiluku, poistettu] vuoden jälkeen se loppu kyllä kaikki normaali kun isä sairastu et se on sitten kaukana normaalista ollu. Siinä mielessä en tiedä mitä on normaali lapsuus periaatteessa. Sehän loppu tavallaan ku isä sairastu.”

Samulin ollessa ala-asteella hänen isänsä sairastui. Isän sairastuminen on Samulin kertomuksen ehkä merkittävin käänne. Käänne merkitsi perustavanlaatuisia muutoksia Samulin sisäisessä ja ulkoisessa elämismaailmassa. Olenkin tulkinut Samulin koko elämäkertomusta kehyksessä, jota värittää isän sairastuminen Samulin ja sen mukanaan tuoma epävarmuus. Tulkintaan minua johdatti Samulin kertomisen tapa, jonka olen tässä tulkinut Samulin ääneksi (ks. Larsson & Sjöblom 2010, 274; Hyvärinen 2006, 3; Lieblich ym. 1998, 8; vrt. Juvonen 2015, 71–73): hän kertoi etenkin lapsuuden pelaamisestaan kaihoisasti ja paikoin päätti ajatuskokonaisuuden toteamukseen siitä, kun eli vielä normaalia lapsuutta.

”Crash Bandicoot oli varmaan ensimmäinen peli mitä mä pelaan vieläkin. Nythän se tulee uudestaan. Se on legendaarinen pelisarja, sitä tuli pelattua paljon silloin. Sit kavereitten kanssa pelattiin aina välillä Crashia. Se oli kova juttu siihen aikaan. Kyllä formulaki oli aika kova. Pleikka kakkonen oli sillin kova juttu ja no kyllä Gameboykin oli, just Pokemon. Silloin tuli pelattua, yheksän tuntia pelasin, heti joulupäivänä nollaneljä, muistan hyvin kyllä. No se oli vielä onneksi lapsuutta.”

”Nintendo oli vähän aikaa. Sitten se pöllittiin kellarista. Se olis ollu hyvä kone. Joku sen vei sen sieltä verkkokellarista, muistan sen tapauksen hyvin elävästi. Kyllä mä muistan asioita yllättävän hyvin tuoltakin asti. [Paikkakunta poistettu] asuttiin niin joku sen pölly sieltä. Totta kai se harmitti. Se ois ollu arvokas kone nykypäivänä – nostalginen.”

Samulin ääntä kuunnellen tarinan kontekstissa olen tulkinut, että hänen sisäisessä elämismaailmassaan peleihin ja laitteisiin kietoutuu lapsuuden kotia ja normaalia lapsuutta kannattelevia mielikuvia. Peleihin liittyy nostalgiaa, joka merkitsee menneen kaipausta (Kielitoimiston sanakirja 2007, 325). Kaipauksessa on melko lämmin sävy, kunnes isä sairastuu ja lapsuus loppuu. Sen jälkeen tarinassa alkaa vaihe, jossa Samuli tarkastelee tuon ajan tapahtumia ristiriitaisesti monista eri näkökulmista ilmaisten vaihdellen ymmärrystä ja vihaa isää kohtaan. Ymmärrystä ilmaistessaan Samuli pohtii isän kokonaisvaltaisen terveyden menettämisen yhteyttä tämän toimintaan ja vihaa ilmaistessaan puolestaan sitä, miten hän kokee joutuneensa perheen elämäntilanteessa sijaiskärsijäksi (ks. Pekkarinen 2010, 165). Samuli oli hyvin nuori isän sairastuessa ja kyky käsitellä isän toiminnan muuttumista ennustamattomaksi oli vielä hauras (ks.

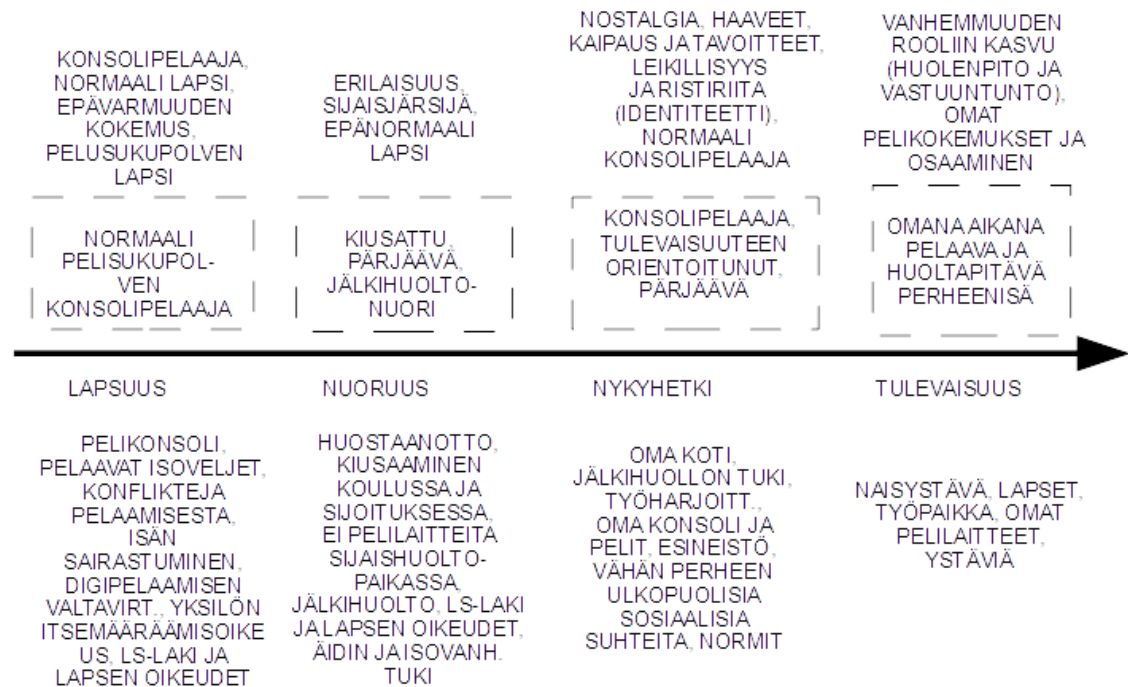
Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19; Alatalo ym. 2017, 29–31). Samuli kertoo äidin tukeneen häntä ja perhe sai myös tukea muilta sukulaisilta. Isän sairastuminen on merkinnyt Samulin kokemana epävarmuutta ja pelkoa tämän kuolemasta. Kertomuksen kokonaisuudessa suhde isään piirtyy ristiriitaisena, mihin liittyy se, että suhteesta on paikoitellen vaikea saada kiinni. On mielenkiintoista, että vanhemmat eivät Samulin kokemana kiinnittäneet samalla tavalla huomiota tietokoneella pelaaviin isoveljiin. ”*Se olin aina minä*”, Samuli toteaa.

Kun isän sairastumisen jälkeisinä vuosina Samuli sijoitettiin kodin ulkopuolelle lastensuojelulaitokseen ja hän joutui kiusatuksi sekä laitoksessa että koulussa, vaikuttaa siltä, että Samuli joutuu ponnistelemaan tavoittaakseen pelaamista kaiken tämän takaa. Kertomukseen ei ikään kuin mahdu enempää kuin läheisistä ihmissuhteista erillään oleva ja itsensä erilaiseksi kokeva nuori, joka koki joutuneensa liian aikaisin ottamaan vastuuta itsestään (ks. Juvonen 2015, 47; Pekkarinen 2010, 38–40; 172). Kertomuksesta ei käy ilmi, puuttuiko kukaan kiusaamiseen, puolustiko kukaan häntä tai kertoiko hän kiusaamisesta kenellekään. Tässä elämänvaiheessa Samuli kuitenkin löysi jostain keinoja selvitä. Ehkä Samulin varhaisemman lapsuuden merkittävien hoivasuhteiden rakentama turvallinen pohja ja toisaalta hänen läheisiltä saamansa tuki ovat auttoivat selviytymisessä. Kertomuksessa esiintyvistä suhteista ulkoisiksi voimavaroiksi voikin tulkita isovanhempien ja äidin tuen.

Tulevaisuudessa Samuli haaveilee itselleen tärkeistä, tavallisista asioista. Nykyisen työharjoittelun ja siitä saamansa kokemuksen avulla Samuli uskoo vielä työllistyvänsä. Hän suhtautuu työharjoitteluun ja esimieheensä hyvin arvostavasti. Vaikka nykyhetkessä yksinäisyys vaikuttaa korostuvan, Samuli vaikuttaa selviytyvän sen kanssa ihmissuhteissa rikkaamman tulevaisuuden haaveilun ja tavoittelun avulla. (Vrt. Kannasoja 2013, 200–203; Timonen-Kallio 2017, 18 – 19; Alatalo 2017, 29–31.) Tulevaisuudessa pelaaminen merkitsee hänelle omaa aikaa. Pelaamisen korostaminen *omana aikana* voi viitata ajatukseen siitä, että aikuisen vastuiden ja velvollisuuksien keskellä on tärkeää välillä asettua itselle mielihyvää tuottavan tekemisen ääreen. Pelaaminen on sosiaalisesti hyväksyttävä tapa heittäytyä ja irtautua arjen vastuista. Samalla ehdoton suhtautuminen pelaamiseen saa pohtimaan pelaamiseen mahdollisesti sisältyviä ristiriitaisia merkityksiä. Läpi elämän jatkunut pelaaminen voi myös tukea

jatkuvuuden ja eheyden kokemusta: jokin säilyy. Kuvaillessaan mahdollista tulevaisuuden pelaamista hän päätyy myös pohtimaan vanhemmuutta ja pienten lasten yltiöpäistä pelaamista kriittisesti, vaikka hän omaa lapsuuden pelaamista muistellessaan onkin todennut, ettei näe pelaamisessa mitään pahaa. Tulevaisuudessa pelaamiseen vaikuttaakin sisältyvän vastuu tulevista sukupolvista.

SISÄINEN ELÄMISMAAILMA



ULKOINEN ELÄMISMAAILMA

Kuvio 3: Samulin tarinassa ilmenevät toimijaposition muutokset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman vuorovaikutuksessa.

5.3 Petri

5.3.1 Lapsuus: yhteinen tekeminen ja ajanviete

Lapsuudessa Petrin kotona oli Playstation- ja Nintendo -pelikonsolit ja aluksi Petri pelasikin vain jonkin verran. Peli-aika oli tunti päivässä ja vähitellen se lisääntyi

kahteen tuntiin. Rajoitettu peliaika ei haitannut Petriä millään tavoin, sillä hän myös luki paljon kirjoja ja ulkoili kavereiden kanssa. Petri pelasi usein veljensä kanssa. Hän muistelee tutustuneensa online-pelaamiseen perhetuttavan vanhempien lasten myötä. Perhetuttavilla oli tietokone, jolla lapset pelasivat verkossa pelattavaa monipeliä. Petrin ollessa ala-asteen viimeisillä luokilla äiti osti heille tietokoneen, jolle myös hankittiin joitakin pelejä. Ensimmäiset online-pelit olivat sota- ja strategiapelejä.

Lapsuudessa Petrin pelaaminen tapahtui aluksi yhdessä veljen kanssa fyysisesti samassa tilassa rinnakkain, toisiaan vastaan tai vuorotellen (Kallio ym. 2009, 5). Petrin ensimmäiset pelit olivat yksin- ja kaksinpelejä. Lapsuuden pelimuistoissa kiinnittyy huomio Petrin perhetuttavan Petriä vuosia vanhempaan lapseen, jonka esimerkin johdattamana Petri on kiinnostunut internetissä pelattavista monipeleistä. Tuttava oli eräänlainen esikuva Petrille ja siten ehkä myös Petrin ihailun kohde Petrin kuvatessa tilanteita, kuinka hän veljen kanssa vuoronperään istui sukulaispojan vieressä ja seurasi tämän pelaamista. Ensimmäisissä monipelattavissa online-peleissä Petri kuitenkin pelasi niin sanottua yksinpelikampanjaa. Pelaaminen oli Petrille samanlaista tekemistä kuin vaikkapa lukeminen.

5.3.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: vaihtoehto yksinäisyydelle

Petrin ollessa yläasteella perhe muutti pois lapsuudenkodista toiselle alueelle ja pelaaminen lisääntyi 4–5 tuntiin päivässä, koska uudessa pihapiirissä ei ollut ketään tuttuja ja vanhojen kavereiden luokse oli pitkä bussimatka. Tosin Petri katseli peliaikana myös sarjoja ja elokuvia YouTubesta. Äitikään ei enää rajoittanut pelaamista, sillä muuta tekemistä ei lukemisen lisäksi ollut. Välillä Petri matkusti bussilla vanhan kaverinsa luokse pelaamaan kaksinpelejä. Muuton jälkeen Petri kertoo kokeneensa itsensä hieman yksinäiseksi.

Lapsuuden kodista muutto näyttäytyy kertomuksessa käänteenä, johon kertomuksessa liittyy Petrin kokemus lisääntyneestä yksinäisyydestä. Muutosten ja yksinäisyyden kontekstissa pelaamisen voi tulkita merkinneen yksinäisyyden kompensointia (ks. Kaikki pelaa? 2014, 9; vrt. Hellman ym. 2013, 108), sillä pelatessaan Petri oli

yhteydessä moniin ihmisiin. Online-pelaaminen vaikuttaa merkinneen tässä yhteydessä Petrilte ulkoisten toimintamahdollisuuksien laajenemista.

”Et ku tosiaan muutettiin ja meil oli se, aikasemmin se oli rivitalo, semmonen pihapiiri joka käytännössä ympäröi sitä leikkipihaa nii kaikki tunsu toisensa niin se oli helpompi tavallaan äidille laittaakin se peliaika ku meil oli sit kumminkin jotain tekemistä siel ulkonakin nii se vähän löysty se äidin tietokoneajan kontrollointi siinä kohtaa ku ei enää voinu mennä pihalle. Ei enää tunnettu kaikkia naapureita.”

Muuton jälkeen Petri kertoo saaneensa pelata melko vapaasti, kunhan koulu sujui:

”Äidille se oli okei niin kauan ku koulu sujui et siis niin kauan ku koulusta tuli yli seiskan numero kokeista sun muuta niin se oli äidille okei. Sit jos ei sujunu, nii sit sitä tottakai kiellettiin se pelaaminen. Kerran olin puoli vuotta pelikiellossa (naurahdus). Mul oli se hojksi, niin sain paljon anteeksi ihan vaan sillä et sattui olemaan se. En mä oikeestaan ikinä ollu niissä palaverissa ite et kait se vaan tarkotti et mä pääsin helpommin, sain anteeksi et saatoin tunnilla kuunnella musiikkia ja huonommalla käyttäytymisellä mennä kouluun.”

Olen tulkinut pelaamisen saavan merkityksenä Petrin ja äidin välisen suhteen tilana, jonka avulla he kävivät neuvottelua erityisesti koulunkäynnin hoitamisen tärkeydestä Petrin ikätasoisena velvollisuutena. Pelaaminen vaikuttaa ilmentävän myös Petrin riippumattomuutta muista – erityisesti äidin huolenpidon pyrkimyksistä. Merkinä pelaamisen rajoittamisen tarpeesta oli koulunkäynnin sujuminen äidin ja ehkä myös muiden kasvatukseen osallistuvien aikuisten asettaman mittapuun mukaan (ks. Kallio ym. 2013, 73). Yksi tällainen mittapuu lienee HOJKS. Petri kertoo, että hän ei koskaan ollut mukana HOJKS-kokouksissa, mutta arvelee suunnitelman merkinneen hänen kannaltaan kevyempiä odotuksia suhteessa muihin hänen ikäisiinsä. Mitähän kokemus muihin ikätovereihin nähden kevyemmistä odotuksista yläasteikäisen Petrin sisäisenä kokemuksena on merkinnyt?

Yläasteen jälkeen Petri haki ammatilliseen toisen asteen koulutukseen, pääsi sisään ja löysi pari pelaavaa kaveria, joiden kanssa alkoi pelata Playstationilla. Tietokonepelaaminen vähentyi ja konsolipelaaminen lisääntyi. Tietokoneella Petri kuitenkin vietti aikaa keskustellen keskustelufoorumilla ja katselleen sarjoja. Sitten

Petri sai tehokkaamman kannettavan tietokoneen ja alkoi taas pelata hieman enemmän tietokoneella pelattavia online-pelejä. Armeijan jälkeen Petri muutti omaan asuntoon ja kasasi itse itselleen tehokkaan koneen, jolla pelaaminen onnistui.

Petri suoritti oppivelvollisuutensa, eteni norminmukaisesti toisen asteen koulutukseen ja suorittanut ase- tai siviilipalveluksen. Petri kuvaa, miten ammatillisessa koulutuksessa pelaaminen auttoi muodostamaan uusia ihmissuhteita. Ihmissuhteiden muodostaminen pelaamisen yhteydessä onkin todettu useissa aikaisemmissa tutkimuksissa ja selvityksissä (esim. Salokoski & Mustonen 2007, 34; Kaikki pelaa? 2014, 9–10; Laaksamo 2014, 85–88). Opiskelukaverusten välinen yhteinen pelaaminen rakentui Skypen avulla, joka on edellyttänyt teknistä taitoa käyttää sovellusta. Pelaamisen määrä vaikuttaa pysyneen vakiona ja internet säilyneen arjen keskeisenä sosiaalisena toimintaympäristönä. Täysi-ikäisenä omassa kodissaan Petri ei myöskään enää kohdannut alaikäisen tavoin ulkoa päin asetettuja pelaamisen rajoja. Hän sai olla autonominen pelaamisen suhteen: täysi-ikäisenä hän sai itse määritellä pelaamisaikansa ja -tapansa. Lisäksi Petrillä oli käytössään omaa rahaa ja teknisiä taitoja, joiden avulla hän voi rakentaa itselleen tarvitsemansa tietokoneen.

5.3.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: pelaaminen sosiaalisena toimintaympäristönä

Nyt Petri pelaa niin paljon kuin on aikaa, enimmäkseen tietokoneella online-pelejä, joissa on yleensä aina vähintään yksi pelaaja hänen lisäkseen pelaamassa. Kotipäivät kuluvat usein tavalla tai toisella tietokoneella. Petri luonnehtii pelaamistaan sosiaaliseksi pelaamiseksi, sillä pelatessaan hän on kontaktissa moniin muihin pelaajiin. Hän on luonut yksittäisiä suhteita muihin eri puolilla maailmaa asuviin pelaajiin ja pitää heidän kanssaan yhteyttä Skypen ja Facebookin välityksellä. Pelaaminen on Petrille harrastus siinä missä toisille jalkapallo. Pelaaminen vaatii aikaa ja rahaa. Petri lukee edelleen paljon, kuten on koko elämänsä lukenut. Tulevaisuudessa Petri haaveilee työstä, josta saa palkkaa. Pelaamisen hän haluaa pitää harrastuksenaan ja jättää pelien tekemisen niille, jotka kokevat sitä kohtaan todellista paloa.

Peleissä Petriä kiehtoo voittaminen, itsensä kehittäminen ja erilaisten roolien ottaminen ja kokeileminen sekä sosiaalisuus. Petri kuvaa mielenkiintoisella tavalla oman avattarensa rakentamista suhteessa itseän ja toisiin. Avatar vaikuttaa tässä yhteydessä toimivan välineenä, joka mahdollistaa erilaisten positioiden tunnustelun ja siten oman identiteetin ja minäkuvan työstämisen. Avattareen on mahdollista sijoittaa ihanneminän ominaisuuksia ja toisaalta ominaisuuksia ihmisestä, jonka kanssa toivoisi voivansa rakentaa ihmissuhteen (ks. McCallum-Stewart & Parsler 2008, 227). Mitä nämä ominaisuudet mahtavat olla? Millainen Petri haluaisi olla, missä ja miksi? Millaisia ihmisiä hän elämäänsä toivoisi?

”Kun sähän pystyt tekemään semmosen hahmon minkä sä haluat. Välil sä teet hahmoa minkä sä toivosit et sä olisit ite. Sit välillä sä teet semmosen hahmon, minkä sä haluaisit tuntea, semmosia henkilöitä. Sit välillä sä vaan teet semmosen hahmon mikä olis sun mielestä siisti hahmo.”

Pelivuosien aikana Petri on saanut enemmän pelikavereita. Tämän hän kuvaa olevan keskeisin muutos pelaamisessa vuosien varrella. Petri painottaa pelaamisen syissä erityisesti sosiaalisuutta (ks. Kallio ym. 2009, 5): pelimaailma merkitsee Petrille sosiaalisia kontakteja: *”On aika pitkälti sama ku kävisit istumassa iltaa kaverin kanssa”*.

Petrin kertomuksessa huomio kiinnittyy internetiin keskeisenä sosiaalisena toimintaympäristönä. Tietokoneen käyttöä Petri perustelee sillä, että sitä on niin helppo käyttää. Petri kuvaa viettävänsä kotonaoloaikansa pääosin *”koneella”*. Pelaaminen ei ole ainoa koneella tehtävä toiminto, vaan sen lisäksi hän viettää internetissä aikaa keskustelleen eri keskustelufoorumeilla ja katsellen sarjoja. Pelin tiimellyksessä osallistutaan myös muilla tavoin: puhutaan politiikasta, yleisestä *”maailmanmenosta”* ja pelistä joko teksti/voice-chatissa, Skypessä tai Discordissa. Välillä vain rupatellaan ja *”heitetään läppää”*. Pelaamisen Petri kertookin kehittäneen erityisesti keskustelutaitoja ja vuorovaikutustaitoja erilaisten ihmisten kanssa. Haasteena virtuaalisessa vuorovaikutuksessa Petri pitää sitä, ettei voi aina olla varma, millä mielellä jokin asia tuodaan esiin. Virtuaalinen vuorovaikutus kehittää Petrin mukaan näin ollen myös keskustelun kokonaisuuden huomioimista merkitysten tulkinnassa – rivien välistä lukemista:

”sit just kans mitä se kehittää on keskustelutaitoja ku siinä tosiaan tulee keskusteltua erilaisten ihmisten kanssa, joilla on erilaisia mielipiteitä nii tottakai ku ihmisil on eriävä mielipide, siitä syntyy semmonen pienempi konflikti. Siin on vähän vaikee ku siinä ei pysty tulkitsemaan ihmisten ilmeitä ja se on vähän vaikeempi todeta et millon se on vitsi ja millon se ei oo et sit pitää opetella lukemaan sitä kontekstia ja rivien välistä sitä et kun ei pysty kattomaan ihmisten elekieltä.”

Pelaaminen vaikuttaa tuottavan Petrille monenlaista mielihyvää. Mielihyvän kokeminen on yhdistetty pelaamiseen myös aikaisemmissa tutkimuksissa (ks. Ermi 2004, 134; Salokoski & Mustonen 2007, 102–102; Hellman ym. 2013, 108; Laaksamo 2014, 89–90) kuin myös aikaisemmissa tämän tutkielman tarinoissa. Petri kuvaa mielenkiintoisella tavalla pelimaailmassa syntyvää mielihyvän kokemusta:

”se maailmahan itsessään on täysin fiktiivinen et sä vaan pelaat ja tutkit sitä maailmaa, katot minkälaisen maailman ne pelintekijät on halunnu tehdä ja näyttää sulle. Et siinä ei rajata niin paljoa siihen omaan mielikuvitukseen, kun monessa vanhemmassa pelissä tai kirjassa. Ja nykyään ku ne grafiikat on niin korkeet niin sielt saa ihan oikeesti hyviä maisemia et sä pystyt sit ottaa screenshotin siitä sun ruudusta vähän samalla tapaa ku sä ottaisit valokuvan jostain luonnonilmiöstä tai jostain. Se vaan et siinä kans on se et se pystyy olee niin epärealistinen välillä se kuva niin sekin on ihan mielenkiintosta ku ne pystyy välillä olee jotain semmosta mikä ei ole todellista ollenkaan niin siitä saa sen oman tyydytyksensä siihen. Välillä siinä ku sä oikein uppoudut siihen pelaamiseen niin sul saattaa mennä ajantaju. Pari kertaa on käyny silleen et se on ollu niin yksinkertaisesti hyvännäkönen se ympäristö sun muuta, sit se on sulkenu sen näkökentän osittain et mä oon kiinnittäny kaiken huomion siihen nii onhan se ihan hauskaa ku välillä saa niin sanotusti unohettuu sen missä istuu ja sulautuu siihen peliin enemmän.”

Lainauksessa mielihyvän kokemus rinnastuu lainauksessa kahteen, toisiinsa yhteydessä olevaan pelaamisen ulottuvuuteen: fiktiiviseen, hienosti toteutettuun pelimaisemaan pelin elämyksellisenä visuaalisena ympäristönä ja tästä seuraavaan uppoutumisen kokemukseen. Uppoutumiseen liittyy Petrin kokemuksessa aikaan ja paikkaan liittyvien rajojen hämärtyminen. Taidokkaasti toteutettu, epärealistinen visuaalinen peliympäristö vangitsee katseen siinä määrin, että Petri kokee sen kaventavan näkökenttää. Kosketus reaali maailmaan vaikuttaa hetkeksi katoavan ja Petri vaikuttaa kokevan uppoutumisen miellyttävänä. (Ks. Salokoski & Mustonen 2007, 101–102; Mäyrä 2013, 148–149.)

5.3.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa

Petrin kertomuksessa huomio kiinnittyy lapsuusajan asuinympäristön tarjoamiin mahdollisuuksiin sosiaalisten suhteiden muodostamiseen ja ylläpitämiseen (ks. Pekkarinen 2010, 38–39). Pelaamiseen äiti asetti aluksi 1–2 tunnin rajan ja Petri kuvaa myöntyneensä rajoitukseen. Tosin pelilaitteen ääressä istumista saattoi kertyä neljäkin tuntia, kun raja käsitti vain henkilökohtaisen peliajan. Kun oma peliaika loppui, Petri siirtyi veljen viereen katsomaan, kun tämä pelaa. Ala-asteaikana peliajan loputtua oli myös mahdollista mennä ulos kavereiden kanssa leikkimään ulkoleikkejä.

Lapsuuden kodista muutto näyttäytyy tarinassa käänteenä, jonka voi tulkita merkinneen lisääntyntä yksinäisyyttä: uudella asuinalueella kaikki olivat ennestään tuntemattomia eivätkä asuinolosuhteet leikkiuhan puuttumisen ja pitkän koulumatkan vuoksi tarjonneet puitteita spontaanille tutustumiselle. Nämä ulkoisen toimintaympäristön muutokset ja muutosten myötä virinnyt yksinäisyys muodostavat Petrin kerronnassa selitysmallin äidin kontrollin vähenemiselle ja pelaamisen lisääntymiselle. (Ks. Timonen-Kallio ym. 2017, 19; Pekkarinen 2010, 38–40.) Vaikuttaa siltä, että uudessa asuinpaikassa ulkoiset toimintamahdollisuudet uusien kaverisuhteiden luomiselle olivat yläaste-ikäiselle haastavat eikä äidiltäkään tullut tukea sosiaalisten suhteiden luomiselle. Petri oli uudella asuinalueella tosin jo yläasteikäinen ja tässä vaiheessa vanhemmat luonnollisesti suovat lapsilleen monenlaisia vapauksia ja tukevat autonomisempaan elämään. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei moni yläasteikäinen kaipaisi ja tarvitsisi tukea ihmissuhteissaan, kuten esimerkiksi yksinäisyyden kokemuksen sanoittamisessa ja jäsentämisessä.

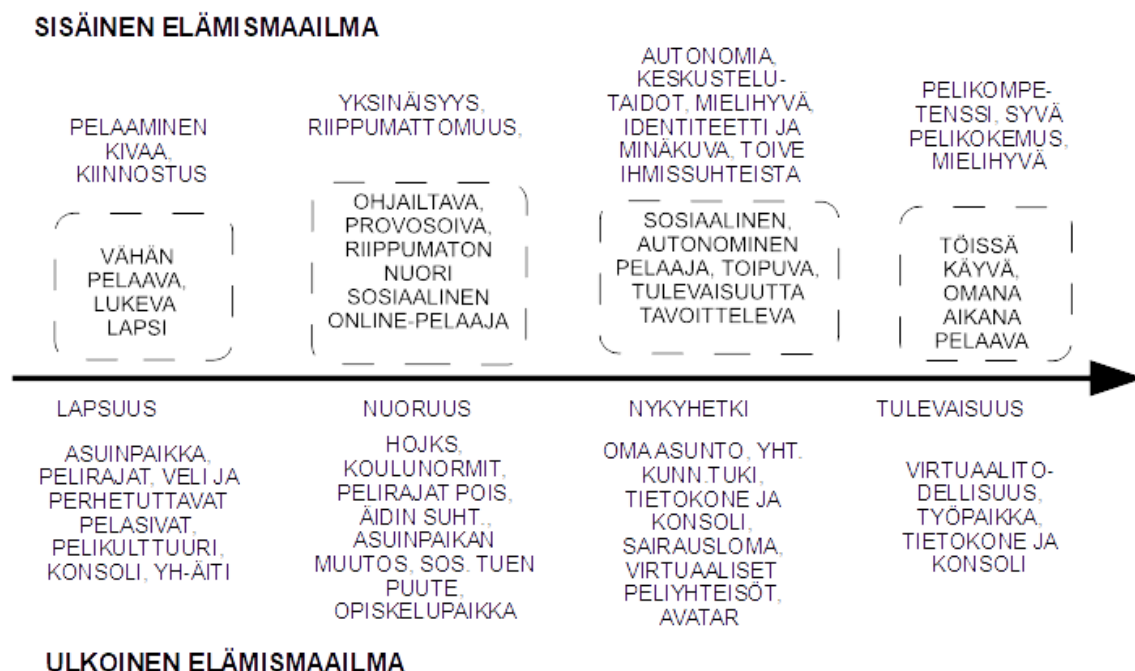
Yläasteaikaan sijoittuvan pelaamisen olen tulkinnut muodostuneen Petrin ja äidin väliseksi neuvottelun tilaksi. Neuvottelu ilmenee toiminnallisena: Petrille asetetaan odotuksia, joiden mukaan hänen tulee toimia saadakseen toimia autonomisesti. Petri luovii odotusten keskellä ja neuvottelu vaikuttaa paikoin epäonnistuvan ja ajautuvan tilaan, jossa Petrin katsotan alittavan odotukset ja äidin tehtävä huoltajana on tällöin jollain tavoin rajoittaa Petrin itsemääräämisoikeutta. Pelaamisen rajoittaminen sanktiona ilmenee Petrin kertomuksessa ainoana keinona (ks. Hautala 2016, 157–158; Kinnunen

2010, 130). Tämä vaikuttaa sinänsä loogiselta. Onhan pelaaminen Petrille tärkeä asia, jota Petrin voisi kuvitella haluavan niin paljon, että sen rajoittaminen kannustaisi häntä velvollisuuksien hoitamiseen. Samalla pelaamisen rajoittaminen rajoittaa Petrin sosiaalista vuorovaikutusta, sillä pelatessaan hän on yhteydessä kavereihin. Tarinassa Petri päätyy mitätöimään sekä äidin että koulun asettamat rajat. Hän pelaa rajoista huolimatta ja toimii kouluyhteisön normien vastaisesti. Hän ilmaisee piittaamattomuutensa koulunormeista muun muassa kuuntelemalla musiikkia ja syömällä luokassa opetuksen aikana. Petri esiintyy varhaisnuoruuden kerronnassa riippumattomana, äidin hallinnan ulottumattomissa olevana, joka halutessaan kykenee kielloista huolimatta pelaamaan.

”... et äidillähän oli mun kanssa just se ongelma et ku mä aina sanoin sille et ei tunnu missään (naurahdus) et mua oli huono rangaista ku mikään (naurahdus) ei oikein toiminu ku kuten sanoin, mä pystyin sit heti lukemaa plus mulla oli tapoja millä mä pystyin kiertämään ne kaikki kiellot.”

Petrin pelaamisen ympärille rakentuu yläasteaikana suhteiden ja toimintojen kokonaisuus: Petri määrittelee itseään hieman yksinäiseksi ja koulusta helpommalla pääseväksi henkilökohtaisen opetuksen järjestämistä koskevan suunnitelman vuoksi. Vähäisestä vaivannäöstä huolimatta Petri kuitenkin selviytyy koulusta hyvin. Uusi asuinympäristö ja kouluyhteisön normit ulkoisina toimintamahdollisuuksina rajaavat erityisesti reaali maailman toimintaa ja toisaalta tietokone ja internet laajentavat ulkoisia toimintamahdollisuuksia ajasta ja paikasta riippumattomaan virtuaaliseen ympäristöön. Äiti ja kouluyhteisö reagoivat Petrin toimintaan tavalla, joka vaikuttaa vain provosoivan Petriä normista poikkeavaan toimintaan. (Ks. Kinnunen 2010, 119; Pekkarinen 2010, 39, 172; Timonen-Kallio ym. 2017, 18, 38.)

Relationaalisen hyvinvointikäsitteen mukaan ihmiset etsivät aktiivisesti osallisuutta, sillä osallisuus eri yhteisöissä turvaa inhimillisten perustarpeiden tyydyttymisen (Kiilakoski ym. 2012, 17; Aaltio 2013, 68–69). Petri kertoo pelaamisen olleen hänelle aina sosiaalista. Myös Petrin kertomuksen äärellä olen herännyt pohtimaan, onko Petri lähtenyt kompensoimaan reaali maailman puuttuvia ja ristiriitaisia suhteita online-pelimaailmaan, kun reaali maailma ei tarjonnut sosiaalisille tarpeille vastakaikua?



Kuvio 4: Petrin tarinassa ilmenevät toimijaposition muutokset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman vuorovaikutuksessa.

5.4 Kaisa

5.4.1 Lapsuus: pelaaminen yhteisenä tekemisenä

Kaisan kotiin hankittiin kouluikäisenä Playstation 1 -pelikonsoli. Hän asui maaseudulla ja konsolipelaaminen oli asia, jonka ympärille kerääntyttiin muistakin kodeista yhteisen tekemisen ääreen. Myös Kaisan isä pelasi lasten kanssa. Kaisa myös muistelee, miten naapurin poika suuttui hänelle usein, kun hän voitti pelin.

”Mä muistan ihan lapsena, kun mä pelasin sillä pleikkari ykkösellä. Meillä oli sellanen peli, missä oli kaksi pelaajaa ja siinä taisteltiin jollain dinosauruksilla vastakkain ja mä pelasin sitä meidän naapurin pojan kanssa. Ja mä muistan et se aina suuttu mulle ku mä voitin sen. Et ehkä sellasta yhteistyö jotenkin, et ymmärtää vaikka et mistä ihmiset hermostuu ja ymmärtää jotenkin et yhdessä toimitaan ...”

Kaisa on varttunut harvaan asutulla seudulla keskisuuren kaupungin laitamilla. Lapsuudessa myös Kaisalle pelaaminen merkitsi perheen ja asuinalueen yhteistä tekemistä. Kaisa kuvaa edellisessä lainauksessa tapahtumaa, johon liittyen hän on jälkikäteen herännyt ajattelemaan pelaamisen, voittamisen ja kaverin tunnereaktioiden välistä yhteyttä. Hän pohtii, miten pelaaminen on kehittänyt yhteistyökykyä. Yhdessä viimeaikaisista tutkimuksista pelaaminen onkin yhdistetty sosiaalisen toimintakyvyn kehittymiseen (Kovess-Masfety ym. 2016, 355–356; ks. myös Kannasoja 2013, 209), joka sisältää myös edellä Kaisan mainitseman yhteistyökyvyn. Lapsuuden pelaamista tarkastellessani olen pohtinut, mitä Kaisalle pelaaminen yhteisenä tekemisenä lapsuudessa koettuna merkitsi? Mikä oli se yhteinen, jonka hän koki tärkeäksi. Mitä yhteinen edusti?

5.4.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: pelaaminen osallisuuden resurssina

Yläasteaikana Kaisa kiinnostui tietokonepelaamisesta ja löysi internetissä pelattavan merkkipohjaisen roolipelaamisen sekä live-roolipelaamisen. Hän koki olonsa oudoksi ja yksinäiseksi, koska tunsii olevansa ainoa tyttö, joka pelaa. Hän löysi kotikaupungistaan [eräs populäärikulttuuria edustava järjestö, nimi poistettu] yhdistyksen, josta vihdoin löysi samanhenkisiä ihmisiä. Yläasteella Kaisa huomasi erään liveroolipelitapahtuman [paikkakunta] ja pyysi äitiä viemään hänet sinne.

Peruskoulun päätyttyä Kaisa muutti toiseen kaupunkiin ja meni lukioon. Pelaaminen vähentyi, koska Kaisa ei omistanut mitään pelilaitteita. Valmistuttuaan Kaisa muutti kauemmas toiseen kaupunkiin ja alkoi tehdä ammattiopintoja, joista oli haaveillut. Kaisa sai hankittua oman tietokoneen. Hän tapasi mukavan pojan ja solmi seurustelusuhteen. Kaisa ja poikaystävä pelasivat paljon yhdessä. Tietokoneen ja yhteisen pelaamisen kautta avautui uusi pelimaailma. He asuivat kommuunissa ja järjestivät peli-iltoja. Kaisa alkoi myös vetää roolipelejä sosiaalisten tilanteiden pelosta huolimatta. Kaisa keskeytti ammattiopinnot ja siirtyi yliopistoon opiskelemaan toista alaa.

Varhaisnuoruuden ja nuoruuden sisäistä kokemusta luonnehtii erilaisuus, jota vasten pelaaminen vaikuttaa saavan merkityksensä.

”Mun kaverit ei oikeastaan pelannu et mä olin se vähän semmonen kummallinen nörttityttö, joka tykkäsi pelata. Et ehkä sen takia yläasteelta ei oo sellasta muistoa, et mä olisin jotenkin ollu tosi syvällä siinä pelaamisessa. Ehkä sen takia just, et kaverit ei oikeen ollu siitä innostuneita.”

Sitä, miten erilaisuuden kokemus muotoutui, ei kertomus suoraan paljasta. Pohdin, mikä osuus erilaisuuden kokemuksen muotoutumisessa mahtoi olla sillä, että Kaisa oli pelaava tyttö? Miten hän koki tulleen hyväksytyksi pelaavana tyttönä? Olisiko hän ollut erilaisessa asemassa, jos hän olisi ollut pelaava poika? Miten maaseudun yhteisössä maskuliiniseksi mielletty digitaalinen pelaaminen otettiin vastaan? Kaisan lapsuuden perheen kohdalla sukupuoli ei vaikuta olleen merkitystä, sillä pelaamisen turhanpäiväisyydestä saivat kuulla myös perheen pojat:

”No siis meidän vanhemmat on aina suhtautunu pelaamiseen semmosena et menisitte nyt ulos siitä leikkimään. Tekisitte nyt jotakin järkevämpää ja nykyään ihan sama juttu, vaikka [poikaystävällä, nimi poistettu] on pelifirma ja mun pikkuveli harjoittelee koodaamista. Et vaikka ne näkee et ei olla jouduttu rappiolle sen takia niin jotenkin se on silti sellasta et menisitte nyt siitä jotakin muutakin tekemään. Et ne ei ehkä ihan ymmärrä et mitä hienoa siinä pelaamisessa nyt on.”

Vaikka Kaisan kertomuksessa tulee esiin sekä tyttöjen että poikien saaneen osansa pelaamisen joutavuudesta kuulemisesta, pohdin kuitenkin, oliko pelaaminen Kaisalle itselleen ristiriitaista suhteessa maalaistalon kulttuuriin, jonka osana hän varttui? Millaisia julkilausumattomia odotuksia vanhemmilla oli Kaisaa kohtaan perheen vanhimpana lapsena ja missä suhteessa nämä odotukset olivat Kaisan pelaamiseen? Huomattavaa on, että kokemus erilaisuudesta suhteessa vertaisiin ei lamaannuttanut Kaisaa. Sen sijaan hän jo nuorena aktiivisesti ja omaehtoisesti rakensi yhteyttä kiinnostuksensa mukaisesti yhteisöihin, kuten yläasteaikana asuinpaikkakunnan erästä populaarikulttuuria edustavaan yhdistykseen. Pelaamiseen liittyvä tekeminen saa varhaisnuoruudessa näin myös osallisuuden kokemusta tuottavan merkityksen.

5.4.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: yksinäisyyden lievittäminen, toimintakyvyn ylläpitäminen ja tulevaisuuden työ

Tarina jatkuu kuvauksella, jonka voi liittää pelaamisen merkityksen syvenemiseen lähellä nykyhetkeä.

Ensimmäinen vuosi yliopisto-opinnoissa oli kaukana ystävistä.

”Mä asuin vuoden sen jälkeen ku mä pääsin yliopistoon niin tuota eka vuosi yliopistossa oli [paikkakunta] ja mä en tuntenu sieltä ketään et mun poikaystävä jäi [paikkakunta] ja tuli ihan uudet piirit niin [paikkakunta] se pelaaminen oli jotenkin tapa olla yhteydessä niihin ihmisiin jotka jäi sit kaikki muihin kaupunkeihin. Mä muistan et mä pelasin joka ilta tosi tosi myöhään, siis monta tuntia. Ja meillä oli aina joku skype ... chatti siinä taustalla. Jotenkin se pelaaminen, kun mä en oo ikinä tykänny soittaa kenellekkään ... et ku se, et mä vaan puhuisin jonkun kanssa, jota mä en nää niin se oli ihan tosi ahdistava ajatus. Mut et sit ku siinä oli se joku yhteinen tekeminen niin sit se ei haitannu, jos mä en vaikka osaa sanoo mitään tai et jos mä oon vaan hiljaa ja et se oli ihan ookoo et se ei haitannu. Siinä oli kuitenkin semmonen et oltiin jotenkin ... tosi yhdessä.”

Kaisan käyttämä ilmaus ”oltiin tosi yhdessä” sisältää vahvan latauksen. Tulkitsen ilmaisen välittävän tunnetta läheisten ja tuttujen ihmisten läsnäolosta vieraassa toimintaympäristössä uusien ihmisten keskellä. Yhteinen tekeminen toi muille paikkakunnille jääneet ihmiset Kaisan kanssa samaan tilaan. Pelaaminen auttoi pitämään yhteyttä läheisiin ja vertaisiin (ks. Laaksamo 2014, 85–88; Kovess-Masfety ym. 2016, 355–356) ja saamaan heiltä yhteisen tekemisen tiimellyksessä välittyntä toiminnallista sosiaalista tukea.

Vuoden jälkeen Kaisa muutti lähemmäksi poikaystävää. Edelleen he kuitenkin asuvat eri kaupungeissa. Ensimmäinen vuosi muuton jälkeen oli vaikea. Masennus voimistui. Paniikkikohtauksia tuli. Pelaaminen oli ajan tappamista, mekaanista ja joskus hyvin ahdistavaa. Silti Kaisa pelasin hyvin paljon. Pakottauduttuaan pelaamiseen se alkoi kuitenkin pikkuhiljaa tuntua hyvältä. Kaisa näki sen myös sängyssä makaamista parempana vaihtoehtona.

”... mä muutin sit [paikkakunta poistettu] tänne ... Viime vuosi mulla meni täällä tosi penkin alle, et se siirtyminen oli hankalaa ja mun masennus iski tosi pahasti ja mä sain ekaa kertaa elämässäni paniikkikohtauksia ja hakeuduin myös sinne terapiaan. Ja viime vuoden ajan mä muistan et mä en kyllä oikeesti hiveesti tehny muuta ku vaan pelasin ja tosi paljon vaan yksin ja et ... se ei ollu oikeestaan kivaa mut mä en oikeen osannu tehä muutakaan. Et sit ku ei ollu kavereita, ei ollu perhettä, poikaystävä asu edelleen [paikkakunta, poistettu] ja se oli semmonen helppo juttu millä sai ajan kulumaan ku ... mulla ei ollu viikossa mitään, et se oli semmonen tapa kuluttaa aikaa.”

Kertomuksessa uudelle paikkakunnalle muutto tuo mukanaan käänteen. Vaikeassa tilanteessa pelaaminen yhtäältä auttoi selviytymään päivästä toiseen: se auttoi kuluttamaan aikaa ja säilyttämään toimintakyvyn. Vaikuttaa siltä, että pelaaminen ”helppona juttuna” ei vaatinut veroja vähissä olevista voimavaroista. Toisaalta Kaisa kuvaa pelaamista mekaanisena toimintana, jota hän vain teki automaattiohjauksella. Kaisan korostaessa elämäntilanteeseen liittyvää yksinoloa pelaamisen voi tulkita myös merkinneen yksinäisyyden lieventämistä (Kaikki pelaa? 2014, 9–10).

Terapian myötä elämä alkoi tasoittua ja opinnot sujua. Pelaaminen alkoi tuntua kivalta. Nyt Kaisa nauttii peleissä luomisesta, rakentamisesta ja visuaalisesta kokemuksesta. Hän vetää usein live-roolipelejä ja on siirtynyt pelaamisesta yhä enemmän sisällön tuottamiseen.

Kaisa kuvaa, kuinka hän terapian tuen avulla on alkanut voida paremmin. Voimien palautuminen on mahdollistanut jaksamisen opinnoissa ja Kaisa kuvaa, miten hän jälleen myös välillä uppoutuu pelaamiseen ja se rentouttaa. Kuvaus viittaa flow’n kokemukseen (Salokoski & Mustonen 2007, 102), joka tässä yhteydessä vaikuttaa viittaavan mahdollisuuteen irtautua hetkeksi todellisuudesta – ”laittaa aivot pois päältä” (ks. Ermi ym. 2004, 134; Hellman ym. 2013, 108).

”Nykyään kun pelaa niin siihen uppoutuu ja se on tosi erilainen se kokemus tällä hetkellä. Se vähän ehkä riippuu pelistä, et mitä mä siinä haen. Et minecraftissa esimerkiksi mä uppoudun tosi paljon siihen suunnittelemiseen ja siihen visuaaliseen, siihen luomisprosessiin et se on ehkä samankaltasta kuin jossain piirtämisessä. Et se on sellanen se uppoutuminen. Sit taas jossain räiskintäpeleissä ... sillon kun oli tosi masentunu niin tavallaan mä olin jotenki koko ajan tosi tietonen ehkä siitä

että mä pelaan ja se tuntu jotenki tosi mekaaniselta se kaikki tekeminen. Ja sit ku siihen uppoutuu ... se ei ollu silleen et musta tuntuis et mä olisin se hahmo tai et mä loisin siellä maailmassa et se ei oo semmonen se tunne, mut et jotenki sitä ei jokaista tekoa silleen mieti yksittäin et siinä jotenki pystyy laittamaan aivot pois päältä tai niinku kattois leffaa et ei musta tunnu et mä oon se hahmo mut mä en koko ajan mieti sitä että tässä on kamera joka kuvaa tällasta näyttelijää joka on tässä ...”

Kertoessaan peliurastaan Kaisa kuvaa itsensä pelkojaan päin menevänä, pelkonsa tunnistavana ja tunnustavana toimijana (ks. Juvonen 2015, 72). Kaisa kuvaa etenkin live-roolipelien merkitystä pelkojen kohtaamisen ja käsittelyn foorumina:

”Se on semmonen tulikoe aina, että uskaltaa tehdä ja se on välillä aivan siis hirvittävän kammottavaa ja sitä miettii, et mitä ihmettä mää oikein teen, et mihin mä oikein pistän itteni ... Monesti outoja ihmisiä ja sit monesti myös jos mä joudun esiintymään, niin se jännittää mua muutenki ja sitte ku sosiaaliset tilanteet monesti ahistaa mua ni sit mä aina mietin, minkä ihmeen takia mä pistän itteni semmoseen, mikä ahistaa. Mut jälkikäteen se tuntuu aina hyvältä, ku uskaltaa tehdä sen jutun mikä on ihan hirveä.”

Samaa ulottuvuutta Kaisa kuvaa myös online-peleihin liittyvästi. Kaisa kertoo kohdanneensa muiden pelaajien taholta epäasiallista käytöstä nettiroolipeliyhteisöissä ja meneekin näihin yhteisöihin pääasiassa kavereiden kanssa. Online-peliyhteisöissä Kaisa kertoo rupattelevansa yleensä pintapuolisesti. Syvempiä uusia ihmissuhteita online-pelaamisen kautta Kaisa ei ole luonut. Kaisan kokemus haastaa näkemyksen, jonka mukaan pelimaailmaan paetaan todellisuuden ristiriitoja juuri sen vuoksi, että virtuaaliset pelisuhteet eivät reaali maailman suhteiden tavoin uhkaa yksilön kokemusta itsestään (ks. Hellman ym. 2013, 108). Päinvastoin Kaisa kuvaa, että hänen näkökulmastaan virtuaalisen pelimaailman todellisuus on paikoin julmempi ja epäasiallisempi kuin reaali maailma, jonne meneminen vaatii rohkeuden ja tukijoukkojen keräämistä (vrt. Hautala 2016). Näin Kaisa suojautuu pelimaailman negatiivisilta seurauksilta.

Tulevaisuudessa Kaisa haaveilee pelien ja sisältöjen tuottamisesta. Hänen missionaan on ihmisten saattaminen yhteen ja hyvien kokemusten tuottaminen. Motiivinsa hän

ammentaa omista yksinäisyyden ja erilaisuuden kokemuksistaan. Työ peliteollisuuden parissa kiinnostaa.

Tulevaisuudessa pelaaminen voi merkitä Kaisalle unelmiensa työtä, jossa hän saa edistää ja toteuttaa itselleen tärkeitä arvoja. Kertomuksen kokonaisuudessa rakentuukin kuva Kaisalle tärkeistä pelaamiseen liittyvistä merkityksistä: yhdessä tekemisestä ja osallisuudesta. Erityisesti huomio kiinnittyy loppuun, jossa Kaisa rakentaa tulevaisuuden identiteettiään näiden arvojen varaan. Voimansa hän ammentaa omista elämäkokemuksistaan. Pelikertomuksessaan Kaisa kääntää menneisyytensä osattomuuden kokemukset oman osallisuutensa voimavaraksi. Olen tulkinut Kaisan tahtovan aktiivisesti edistää arvokkaina pitamiensä asioiden toteutumista ja pelaamisen hän näkee olevan yksi mahdollisuus tässä työssä.

5.4.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa

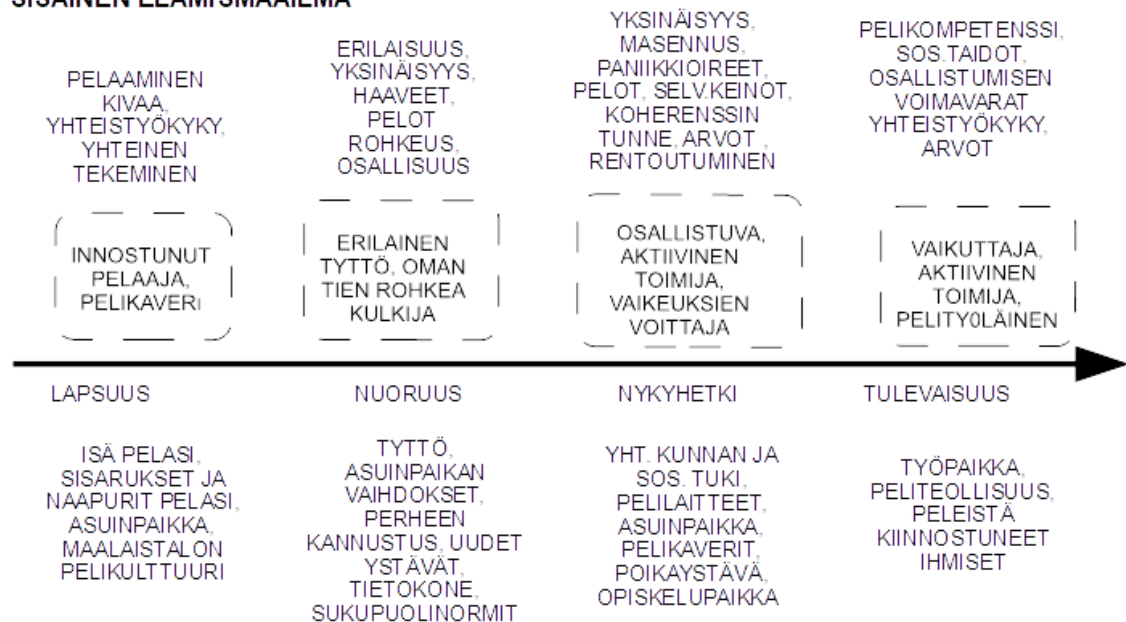
Kaisan kertomuksessa lapsuudessa ja varhaisuoruudessa huomio kiinnittyy Kaisan asuinympäristöön ja sen mukanaan tuomiin ulkoisiin toimintaehtoihin. Kaisan lapsuudessa pelaaminen ei vielä ollut tyttöjen keskuudessa kovin yleistä. Pienellä paikkakunnalla vertaisista poikkeavat kiinnostuksen kohteet ja toiminta, kuten tässä tytön pelaaminen, ovat voineet tuottaa vaikeutta löytää samanhenkisiä kavereita ja lisätä yksinäisyyden, erilaisuuden ja osattomuuden kokemusta (ks. Pekkarinen 2010, 38–40; Timonen-Kallio ym. 2017, 39). Pohdin, mikä osuus erilaisuuden kokemuksen muotoutumisessa on mahtanut olla sillä, että Kaisa on ollut pelaava tyttö? Olisiko hän ollut erilaisessa asemassa, jos hän olisi ollut pelaava poika? Miten maaseudun yhteisössä maskuliiniseksi mielletty digitaalinen pelaaminen on otettu vastaan? Vaikka kertomuksesta ei suoraan selviä, miten erilaisuuden kokemus on Kaisan näkökulmasta muotoutunut, maalaispaikkakunnan pienempi kulttuurinen vaihtelu verrattuna suurempiin kaupunkeihin on yksi mahdollinen tapa ymmärtää sitä.

Yläasteen jälkeen Kaisan kertomuksessa tapahtuu käänne, jossa muutot ja muutokset ulkoisessa toimintaympäristössä seuraavat toisiaan. Ensin Kaisa muutti kotoa yläasteen

jälkeen mennäkseen lukioon toiselle paikkakunnalle. Ulkoisen elämismaailman muutokset toivat väriä myös Kaisan ulkoisiin toimintamahdollisuuksiin: pelaaminen väheni, kun pelilaitteita ei ollut. Lukio-opintojen jälkeen Kaisa muutti jälleen uudelle paikkakunnalle ja tutustui siellä mukavaan poikaan. Poikaystävä ja muut hänelle tärkeät ihmiset pelasivat internetissä yhdessä ja Kaisa koki itsensä ulkopuoliseksi, kun omaa tietokonetta ei ollut. Kaisa tavoitteli osallisuutta tässä yhteisössä ja hankki itselleen tietokoneen. Tietokoneen merkitys oli Kaisalle fyysistä laitetta suurempi: tietokone tarjosi osallisuudelle fyysiset puitteet (ks. Kiilakoski 2012, 26; Pekkarinen 2010, 38) mahdollistaen Kaisalle pääsyn tärkeäksi kokemaansa vertaisryhmään. Tietokoneen merkitystä nosti sekin, että Kaisa itse osti sen.

Kaisan päästessä yliopistoon hän muutti ensin ystävästä ja perheestä kauas ja sitten lähemmäksi. Ensimmäinen vuosi kului pelatessa ja opiskellessa kaukana ystävästä. Pelaaminen verkossa ystävien kanssa tuotti kokemuksen yhdessäolosta ja sosiaalisen tuen saamisesta. Toinen muutto toi mukanaan käänteen. Käännne merkitsi masennuksen voimistumista, yksinäisyyttä ja pelaamisen mekaanisuutta. Olen tulkinut, että pelaaminen masennuksen aikaan sisälsi ristiriitaisia merkityksiä, jossa vuorottelivat pelaamisen selviytymistä tukeva funktio, mielihyvän puuttuminen ja pakonomaisuus. Huomionarvoista on myös se, että Kaisa korostaa pelanneensa tuolloin yksin ja kertoo samassa yhteydessä myös sosiaalisen tukiverkoston olleen kaukana. Kaisa kuvaa, miten masennuksen myötä pelaamisesta katosi luovuus, leikillisuus ja mielihyvä (ks. myös Kinnunen 2010, 106). Stuart Brown (2010) pitää leikin vastakohtana masennusta. Menettäessään mahdollisuuden leikillisyyteen ihminen menettää samalla asioiden mielen ja mielihyvän (ks. myös Winnicott 2005, 73).

SISÄINEN ELÄMISMAAILMA



ULKOINEN ELÄMISMAAILMA

Kuvio 5: Kaisan tarinassa ilmenevät toimijaposition muutokset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman vuorovaikutuksessa.

5.5 Mikko

5.5.1 Lapsuus: pelaamisen ilo ja yhteinen tekeminen

Mikon ensimmäinen pelimuisto on joulusta, jolloin hän oli ensimmäisellä luokalla. He saivat veljen kanssa lahjaksi Sega-pelikonsolin. Pelaaminen tuntui heti kivalta. Mikko pelasi usein vanhempien, veljen ja kavereiden kanssa. Kotona vanhemmat rajoittivat pelaamisen 1–2 tuntiin.

Lapsuudenaikaisesta pelaamisesta Mikko kertoo varsin vähän. Tulee mielikuva, että pelaaminen tapahtui pelaamisen ilosta ja se oli tekemistä siinä missä ulkoleikitkin. Lapsena Mikko pelasi myös jääkiekkoa ja leikki kavereiden kanssa ulkona. Mikon kertomuksessa lapsuuden pelaamisesta huomio kiinnittyy pelaamiseen perheen yhteisenä tekemisenä.

5.5.2 Varhais- ja myöhäisnuoruus: lepuutusta roolipaineista

Mikon ollessa noin 11-vuotias perheeseen ostettiin tietokone. Ensin Mikko pelasi itseään vanhemman veljensä kanssa ja alkoi vähitellen pelata World of Warcraftia. Pelaaminen meni totiseksi ja tavoitteelliseksi: ”melkein kaikki paitsi koulu jäi”. Peliharjoituksia oli kaksi kertaa päivässä, mikä tarkoitti pelaamista koulun loputtua iltamyöhään saakka, joskus jopa yöhön. Vanhemmat huolestuivat pelaamisesta ja pyrkivät rajaamaan sitä eri keinoin. Peliporukassa oli eurooppalaisia hieman Mikkoa vanhempia nuoria miehiä, jotka ottivat Mikon hyvin mukaan ja kannustivat. WoW:in pelaaminen vaati Mikolta aikaa ja rahaa sekä seurustelusuhteen menettämisen.

Lapsuuden ja teini-ään siirtymässä Mikon kertomuksessa tapahtuu käänne. Mikko kertoo pelaamisen muuttumisesta totiseksi varhaisnuoruudessa. Suhteessa reaali maailman vertaisryhmään Mikko alkoi kokea sisäistä ristiriitaa.

”Mä oon aika villi ollu ja sitten ku kavereilla oli semmosia oletuksia ja odotuksia että minkälainen mä olin koska mä olin vähän semmonen rasavilli varsinkin koulussa että se oli vähän semmosta että sai olla oma itsensä siellä että ei tarttenu pitää sitä roolia mitä neljätoist-viistoistavuotiaat pitää jos haluaa kuulua johonki kaveriporukkaan ja haluaa olla ykkösjätkä siinä. Se oli semmosta, et sai rauhottua omana aikana et se oli vähän semmosta mielen lepuutusta siitä esittämisestä ja riehumisesta. Ja sit jotenki se, että ku siinä oli niin kauheet paineet siinä kaveriporukassa kouluaikana et ku piti olla se kovin jätkä tai ei pitäny mut sillai niinku ajatteli. Se oli semmosta, että ei oikein tehny mieli kuitenkaa tehdä semmosia juttuja mitä teki. Sitä on ollu aika villi nuorena, niin se peli rauhotti ja sai pysymään pois niistä pahoista jutuista.”

Vertaisryhmässä Mikko alkoi kokea sosiaalista painetta rooliin, joka ei loppujen lopuksi tuntunut itsestä hyvältä ja vei voimia. Kertomuksessa online-pelaaminen mahdollisti vapautumisen ”esittämisestä ja riehumisesta”. Peliyhteisö suhtautui siten, että Mikko koki saavansa hyväksyntää nimenomaan omana itsenään. Hän koki kuuluvansa peliyhteisöön ja saavansa arvostusta vanhempien pelaajien taholta. (Vrt. Hellman ym. 2013, 108; Mäyrä ym. 2015, 44.)

Omana itsenä olemista virtuaalisessa pelimaailmassa ovat pohtineet myös Pohjola ja Jokinen (2010). He ovat havainneet tutkimuksessaan, että ajoittain ihmiset kokevat virtuaalisen todellisuuden aidommaksi ja mielekkäämmäksi sekä omia tarpeita paremmin vastaavaksi. (Mt. 90.) Mikon kokemus virtuaalisesta peliyhteisöstä myötäilee tätä havaintoa. Mihin kokemus aitoudesta liittyy? Miten kokemus muotoutuu? Mikä reaaliaimailmasta tekee kokemuksellisesti epäaidon? Mikä merkitys kasvokkaisella vuorovaikutuksella on kokemuksen syntymisessä? Mikon kohdalla online-monipeliyhteisö vaikuttaa tarjonneen reaaliaimailman rooliristiriitojen keskellä mahdollisuuden vaikuttaa omaan positioon ja toteuttaa toista – Mikon mielestä omalta tuntuvaa – puolta itsestään (ks. McCallum-Stewart & Parsler 2008, 227; Ermi ym. 2004, 134).

Peruskoulun päätyttyä Mikko meni ammattikouluun, jossa hän tutustui uusiin kavereihin. Uusien suhteiden myötä Mikko koki vapautuneensa myös kahlitsevasta sosiaalisesta roolistaan ja hiljalleen hän luopuikin nettipelaamisesta ja tietokoneesta ja alkoi pelata konsolipelejä. Pelaaminen sai myös keräilyharrastuksen väriä.

5.5.3 Nykyhetki ja tulevaisuus: pelaaminen osana elämää

Nykyisin Mikko pelaa pääasiassa vain yksin pelattavia konsolipelejä sen, mitä ammattiopinnoiltaan ja muilta elämänaalueiltaan ehtii. Pelaaminen vaatii aikaa ja rahaa. Elämäntilannetta hän kuvailee kiireiseksi. Mikko pelaa ”fiilispohjalta”. Mikko opiskelee ja asuu kämppekaverin kanssa. Pelaamisessa kiehtoo nyt uuden oppiminen, onnistuminen ja elämyksellisyys.

Nyt Mikon pelaaminen myötäilee hänen arkista elämänrytmiään (ks. Kallio ym. 2009, 10). Hän tekee valintoja pelaamisen ja muiden elämänaalueiden kuten kavereiden, tyttöystävän, perheen ja opintojen välillä. Mikko kuvaa pelaamisen muovanneen sitä, miten hän suhtautuu vastoinkäymisiin, yrittämiseen ja epäonnistumiseen: pelaamisen myötä hänestä on tullut sinnikkäämpi. Hänen kärsivällisyytensä on kehittynyt ja samaa pelaamisessa ilmenevää kärsivällisyyttä hän on voinut hyödyntää myös esimerkiksi opiskellessaan ammattinsa vaativia uusia taitoja. Pelaaminen on kehittänyt uskoa

vaikkeidenkin asioiden oppimiseen harjoittelun kautta. (Ks. Salokoski & Mustonen 2007, 34; Hellman ym. 2013, 108.)

”Se on semmosta ongelmanratkasua samalla ku se on semmosta, et sit ku sä onnistut nii se palkitsee sut jotenki sillai et tulee hyvä fiilis et sä jaksat jatkaa eteenpäin ja sit just se et ei lan[nistu]. Se on opettanu sellasta mulle, et kaikkee ei aina pysty kerralla saamaan. Eilen mä yhtä tiettyä loppuvastusta hakkasin melkein puoltoista tuntia ja sitten ku sen pääsi läpi nii sitte se antaa sitte semmosen onnistumisen fiiliksen ja tulee hyvä mieli ja, se on opettanu sen myös tänne kouluelämään et jos mä en osaa ensimmäisellä kerralla tehdä jotai nii yritäyritäyritä, kyllä sä sitten sen sieltä joskus viel tuut oppimaan et semmosta se on parhaimmillaan.”

Tulevaisuudessa Mikko arvelee omistavansa uusimmat pelivälineet ja pelaavansa sen, mitä perheellisyykseltä ehtii. Hän ennustaa pelaavansa myös lastensa kanssa, kuitenkin pitäen omia vanhempiaan tiukemmat rajat lasten pelaamisessa.

”Et iltasin varmaan sitten, tai sitten ... Voi olla että kymmenen vuoden päästä on jo semmonen, kahdeksan-seittemän vuotias lapsi jonka kanssa pystyis pelailemaan. Mä pitäisin sen vähän erilaisena tai yrittäisin pitää mitä vanhemmat yritti pitää mulle, et mä yritän pitää vähän viel kovemman jöön et siin ei kävisi sillain niinku ittelle kävi että siitä tuli, tuli tavallaan ongelma. Mut just tuo että kotona vähän, et jos lapsi haluaa sitten lähtee jonnekki kaverille pelailemaan niin sitä mä en voi estää, mutta kotona vähän sillai kattoo, että pitää ne rajat.”

Tulevaisuuteen Mikko rakentaa näkymää, jossa pelaaminen on nykyhetken tavoin osa hänen elämäänsä ja myös perhe-elämää. Hän pohtii myös suhdettaan mahdolliseen lapseensa, joka pelaa. Pelaamiseen liittyvää suhdetta luonnehtii yhdessä pelaaminen sekä toisaalta vastuu lapsista pelaamista kontrolloimalla. Mikko välittää kertomuksessaan ymmärrystä, jossa pelaaminen sisältää lapsen ja varttuvan nuoren hyvinvoinnin rakentumisen kannalta sekä myönteisiä että kielteisiä asioita. Pelaamisesta voi hänen kokemanaan seurata ongelmia, vaikka pelaaminen ei itsessään ole ongelma. Kuitenkin Mikko suhtautuu vanhemmuuteen pelaamisen suhteen tavalla, jota voi luonnehtia realistiseksi: lapset myös toimivat aktiivisesti omassa elämässään, koettelevat rajoja ja etsivät tapoja olla suhteessa perheen ulkopuoliseen maailmaan, kuten Mikkokin omassa lapsuudessaan.

5.5.4 Pelaaminen ja sen merkitykset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman välisissä suhteissa

Ulkoisesti myös Mikon pelaamisen alkamisen lapsuudessa mahdollisti vanhempien päätös hankkia kotiin pelilaitteita ja pelejä. Vanhemmat määrittivät pelaamista myös pelaajan rajaamisen kautta. Kertomuksessa huomio kiinnittyy perheen yhteiseen pelaamiseen ja lämminsävyiseen tunneilmastoon. Lasten ja nuorten kokemusten kannalta merkittävänä pidetään jokapäiväisiä sosiaalisia suhteita ja toimintaympäristöjä sekä näiden tunneilmastoa (Kiili 2006, 24–25; Kiilakoski ym. 2012, 17; Hirvilampi 2014, 69–70; Siisiäinen 2014, 30–34), minkä voi tulkita olevan tärkeää myös lapsen positiivisen minäkuvan kehittämisessä (ks. Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19; Alatalo ym. 2017, 29–30). Tätä taustaa vasten on huomionarvoista, että Mikko kuvaa lapsuuden perhettään yhtenäisenä ja tunnelmaltaan mukavana. Perheen yhteinen pelaaminen ikään kuin täydentää tämän kuvauksen.

Ala- ja yläasteen välisessä siirtymässä, kertomuksen ensimmäisessä merkittävässä käänneessä Mikon suhteessa vertaisiin alkoi ilmetä ristiriitoja. Mikko alkoi kokea vertaisryhmässä sosiaalista painetta rooliin, joka ei loppujen lopuksi tuntunut itsestä hyvältä ja vei voimia. Ristiriitaa voi hahmotella ja ymmärtää Mikon toimijaposition rakentumisen avulla. Tässä ulkoisen ja sisäisen elämismaailman sekä sosiaalisten rakenteiden ja toiminnan välisessä vuorovaikutuksessa hän koki *kovan jätkän* roolin olevan kulttuurisesti arvostettavaa tai suorastaan edellytys vertaisryhmään kuulumiseen varhaisnuoruudessa (ulkoinen toimintaehto). Toiseksi hän koki reaali maailman kavereiden odottavan häneltä tietynlaista käyttäytymistä (ulkoinen määrittely) ja kolmanneksi ”*ykkösjätkän*” rooliin häntä ajoi halu ja paine kuulua vertaisryhmään (sisäiset ehdot) – ehkä myös pelko siitä, ettei tulisi hyväksytyksi omana itsenään. Mikon käyttämä ilmaisu ”*et ku piti olla se kovin jätkä tai ei pitäny mut sillai niinku ajatteli*” vaikuttaa viittaavan siihen, että Mikko olisi halunnut olla kova jätkä ja samalla villinä ja kovana jätkänä oleminen ei tuntunut koherentilta suhteessa siihen, miten Mikko koki itsensä (sisäinen määrittely). Online-pelaaminen puolestaan vapautti reaali maailman vertaisryhmäpaineista ja Mikko saattoi kokea saavansa olla oma itsensä. Voiman lähde pelaamisessa oli, että Mikko koki olevansa pelissä hyvä ja peliyhteisö hyväksyi hänet. Pelipalvelimelle mennessä kanssapelaajat tunnistivat hänet ja hän sai kannustavaa palautetta vanhemmilta pelaajilta. (Ks. Pekkarinen 2010, 38–40, 172.)

Yläasteen loputtua varhais- ja myöhäisnuoruuden siirtymästä kertoessaan Mikko kuvaa, kuinka hänen itsensä kasvaessa ja kehittyessä myös pelaaminen muutti muotoaan:

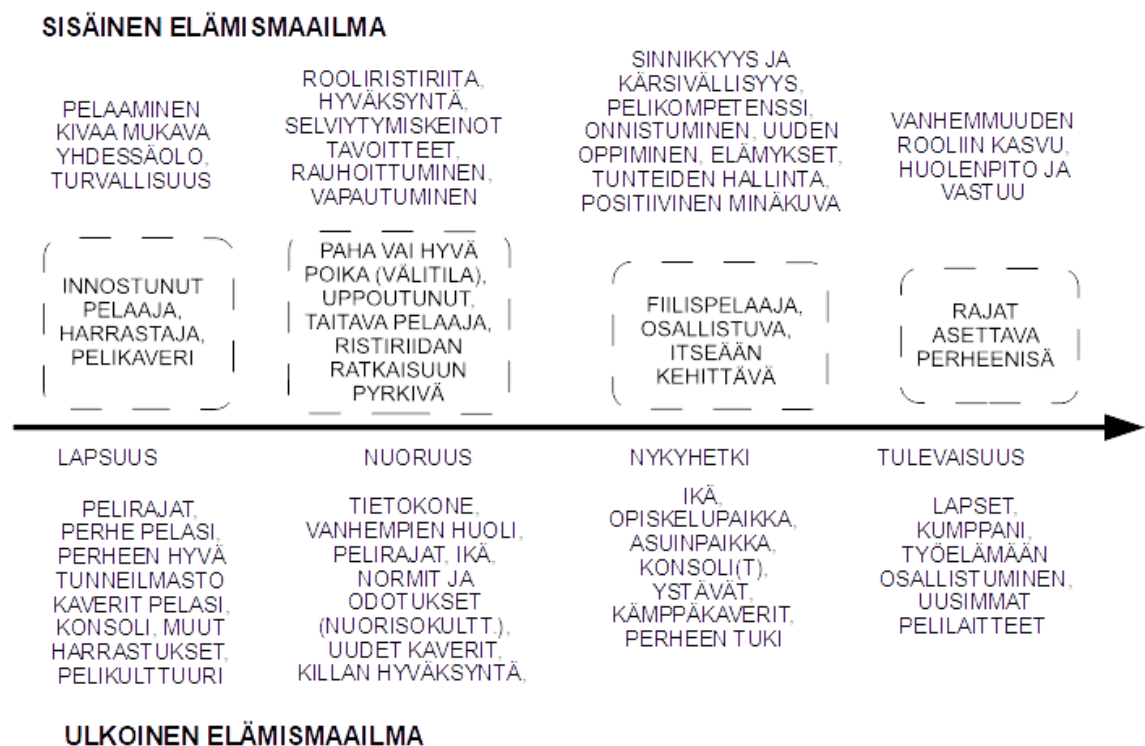
”Sitten ku se yläaste loppu, kaikista pahin aika nii sit sitä alko muokkaantua pois siitä rasavilleydestä ja sitten ei tarttenu enää olla mitään mitä on nii ymmärsi senkin et on paljo helpompi olla ja sitten alkoki ne muut pelit kiinnostaa paljo enemmän ku ei tarttenu olla ... Siinä pelatessa sai purkaa sitä, et sekin ehkä osaltaan lopetti sen pelaamisen, et ku ei enää jaksanu olla sillai, ei tullu semmosta energiaa siihen pelaamiseen. Piti vähän rauhoittaa et rupes pelaamaan sitten vähän rauhallisempia sen yläasteen jälkeen. Samalla lailla ku itse muutti olemustansa ja niin pelitki muutti siinä rinnalla ... Just sen yläastejutun jälkeen ku tutustu uusiin kavereihin ja pysty alkaa normalisoitua niin sitten se vaan jotekin normalisoitu. Ja sitten taas ei vanhempien tarvinnu rutista siitä että pelaat paljo.”

Yhtäältä ulkoisena muutoksena uudet kaverit ja toisaalta hänen sisäinen prosessinsa mahdollistivat uudenlaisen toimijaposition varhaisnuoruuden ja myöhäisnuoruuden siirtymässä. Sisäinen prosessi voi viitata yhtäältä siihen, että Mikon positiivinen minäkuva vahvistui ja toisaalta siihen, että hän alkoi nähdä reaali maailman sosiaalisissa suhteissa samoja piirteitä kuin aikaisemmin varhaisnuorena virtuaalisessa peliyhteisössä. Näin reaali maailman suhteet ja toiminta niissä alkoivat tarjota vastakaikua sosiaalisille tarpeille. Virtuaalinen yhteisö menetti merkitystään Mikon alkaessa siirtää sinne sijoittamiaan merkityksiä reaali maailman suhteisiin. (Pekkarinen 2010, 38–40; Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19; Alatalo ym. 2017, 29–30; vrt. Laaksamo 2014, 63; Salokoski 2005, 87–88; Kallio ym. 2009, 13.) Elämä maailmojen ristiriitaisuus hälveni eikä enää tuottanut energiaa pelaamiseen. Mikon tulkitsemana ristiriitaisuudesta johtuvan energian tuomaa painetta ei enää tarvinnut purkaa ammuskeluun virtuaaliympäristössä. Uudessa positiossa Mikko vaikuttaa kokeneen itsensä eheämmäksi. Pelaamisen muodonmuutos sai myös Mikon vanhemmat suhtautumaan Mikkoon eri tavalla. (Pekkarinen 2010, 38–40; Hirvilammi 2015, 70.)

Tarkastelin teoreettisesti Mikon ristiriidan syntymistä ja hälvenemistä elämä maailmojen, sosiaalisten rakenteiden ja toiminnan välisenä vuorovaikutuksena. Kuitenkin Mikko itse kuvaa mielenkiintoisella tavalla omaa sisäistä kokemustaan siitä, miten hänen ”oma negatiivinen energiansa” on ollut pääasiallinen tekijä kaiken vapaa-

ajan vievään pelaamiseen. Negatiivinen energia Mikon sisäisen elämismaailman kokemuksena viitanee kertomuksessa nuoruuden kehityskriisiin ja siihen liittyviin normaaleihin ahdistuksen ja epävarmuuden tunteisiin (ks. Hautala 2016).

Mikko kuvaa, miten pelaaminen on kehittänyt sinnikkyyttä ja kärsivällisyyttä - uskoa vaikeidenkin asioiden oppimiseen harjoittelun kautta. Vaikuttaa siltä, että pelaamiseen liittyvien kokemusten kautta Mikko voi palauttaa mieleen uskon pärjätä elämässä vaikeuksista huolimatta (ks. Aaltio 2013, 66–67; Alatalo ym. 2017, 31). Pelaaminen on opettanut hänelle jotain hänestä itsestään. Pelaaminen edustaa tarinassa Mikon sinnikästä puolta itsestään. Tämä merkitys ehkä kuitenkin kätkee vielä alleen tarinassa esiintyneiden turvallisten ihmissuhteiden luomalle perustalle rakentuneen koherenssin tunteen (Alatalo ym. 2017, 29–31; Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19; Hirvilammi 2015, 70.).



Kuvio 6: Mikon tarinassa ilmenevät toimijaposition muutokset ulkoisen ja sisäisen elämismaailman vuorovaikutuksessa.

6 Johtopäätökset ja pohdinta

6.1 Johtopäätökset

Tarkastelin tutkielmassani uppoutuvaa digitaalista pelaamista ja sille annettuja merkityksiä viiden nuoren aikuisen elämäkertomuksen pohjalta. Kysyin, ”*millaisia merkityksiä pelaaminen ja siihen liittyvät oheistoiminnot saavat nuorten aikuisten elämäntulussa?*” ja ”*millaisia pelaajan ulkoisen ja sisäisen elämismaailman tekijöitä pelaamisen merkityksistä kertomuksista ja niissä ilmenevistä käännekohtista on paikannettavissa?*”. Lähestyin pelaamista relationaalisen ajattelun avulla ja tarkastelin pelaamisen merkityksiä ja niiden muutoksia suhteessa aineistolähtöisesti rakennetun käsitteellis-teoreettisen viitekehyksen pohjalta tulkitun pelaajakertojan toimijaposition ja sen muutoksiin ulkoisen ja sisäisen elämismaailman tekijöiden välisissä suhteissa. Tuloksena oli viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä.

Tarinoita yhdisti lapsuudessa pelaamista motivoinut pelaamisen ilo ja yhteinen tekeminen perheenjäsenten ja ikätovereiden kanssa. Yhteinen tekeminen vaikutti tuottaneen iloa, mikä väritti myös pelaajakertojien muistoja lapsuudesta. Pelaaminen on tarinoiden pelaajakertojille ollut tärkeää ajanvietettä lapsuudesta saakka. Pelikonsolin ääreen kokoonnuttiin ja vietettiin yhdessä aikaa pelaamalla.

Vähitellen tarinoissa pelaaminen siirtyi konsolilla tai tietokoneella internetissä monipelattaviin peleihin, joissa muut pelaajat olivat ”keitä tahansa” ympäri maailmaa. Pelaamisen myötä pelaajakertoajat olivat yhteydessä monista eri taustoista tulleeisiin ihmisiin ja pelaamisen sosiaalisuus ei enää rajoittunut fyysiseen olemisen tilaan. (Ks. Kallio ym. 2009, 5–6.) Pelaajakertojien ollessa varhaisnuoria heidän välittömästi kokemansa elämismaailma laajeni verkon kautta ajasta ja paikasta riippumattomiin globaaleihin yhteisöihin.

Varhais- ja myöhäisnuoruudessa pelaaminen sai tarinoissa lisää väriä. Tarinoita yhdisti pelaamisen ilmeneminen erityisellä tavalla niiden käännekohtissa. Joonaksen, Petrin ja Mikon tarinoissa varhais- ja myöhäisnuoruudessa ja Kaisan tarinassa lähellä nykyhetkeä

pelaaminen yhdistyi joko masennukseen tai ristiriitoihin vertaissuhteissa. Tulkitsin pelaamisen saavan merkityksensä selviytymiskeinona. Selviytymiskeinona pelaaminen sai tarinoissa kuitenkin eri sisältöjä. Joonas ja Mikko pelasivat varhaisnuoruudessa internetissä monipelattavaa online-roolipeliä. Molemmat kokivat tullessa peliyhteisöissä hyväksytyksi toisin kuin reaalimaailmassa. Pelikilloissa he saivat olla osa yhteisöä ja kokea osallisuutta. Joonaksen ja Kaisan tarinoissa pelaaminen piti yllä toimintakykyä, auttoi sietämään ajan kulumisen hitautta ja siirtämään sivuun masennukseen liittyviä ahdistavia ajatuksia (vrt. Hellman ym. 2013, 108). Petrin tarinassa pelaamisen lisääntyminen liittyi ulkoisen toimintaympäristön muutokseen: varhaisnuoruudessa tapahtuneeseen lapsuudenkodista muuttoon ja sen myötä lisääntyneeseen yksinäisyyteen. Tarinassa Samulin lapsuuden loppumisesta pelaaminen muista poiketen vähentyi ja se vaikutti saavan kotia ja normaalia lapsuutta kannattelevan merkityksen.

Nykyhetkessä pelaamisessa korostuivat autonomia ja pelaamisen hyödyt. Hyödyt viittasivat mielihyvään ja onnistumisen kokemuksiin, tunteiden kohtaamiseen ja käsittelyyn sekä itseilmaisuun. Autonomia merkitsi pelaajakertojille sitä, että saa ja pystyy itse säätelemään peliaikansa ja -tapansa. Tulevaisuuteen liittyvissä ajatuksissa pelaaminen toi tarinoissa esiin tasapainoilun eri elämän osa-alueiden, kuten perheen, opintojen ja työn, välillä. Pelaamiseen liittyi toisaalta pelaajaan itseensä liittyviä (omaa aikaa, arvojen toteuttaminen) kuin myös pelaajan ulkoiseen elämismaailmaan liittyviä merkityksiä, kuten työ ja huolenpito tulevista polvista.

Relationaalisen ajattelun valossa merkitykset rakentuvat sosiaalisten toimijoiden, toiminnan, sosiaalisten rakenteiden sekä sisäisen ja ulkoisen elämismaailman vuorovaikutussuhteissa (vrt. Pekkarinen 2010, 38–40, 172). Tutkimusprosessin edetessä pelaajakertojan kokemukset elämäntapahtumista ja sosiaalisista suhteista sekä niihin liittyvät tulkinnat ja tunteet alkoivat vaikuttaa keskeisiltä. Kertomusten käännekohdissa merkitykset vaikuttavat aukeavan kahteen suuntaan: toisaalta sisäiseen ja toisaalta ulkoiseen elämismaailmaan. Tutkimusaineiston heterogeenisyys ja pienuus tuottivat sen, ettei kertomuksista ollut mahdollista rakentaa tyyppitarinoita. Informantit edustivat monia eri peligenrejä, pelaamistapoja ja pelasivat monilla eri laitteilla (ks. Kallio ym. 2009). Lisäksi heidän taustansa olivat erilaisia. Ulkoisen elämismaailman osalta

tarinoita kuitenkin yhdisti koteihin hankittu pelikonsoli 1990-luvun puolen välin jälkeen, jolloin digitaalinen pelaaminen valtavirtaistui Suomessa ja pelilaitteita alkoi löytyä yhä useammasta kodista (Ks. Ermi ym. 2004, 138–139; vrt. Kinnunen 2010, 106–110). Pelaajat olivat tuolloin 3–9 vuoden ikäisiä. Kaikki pelasivat aluksi pääasiassa pelikonsolilla ja fyysisesti samassa tilassa heille tuttujen ihmisten kanssa (vrt. Kallio ym. 2009, 5–6). Tarinoiden käännekohdissa pelaamisesta vaikutti paikoin tulevan prosessi, jonka kautta pelaaja pyrki täyttämään jotain perustavampaa sosiaalista tai emotionaalista tarvetta. Relationaaliseen hyvinvointikäsitykseen nojaavan ajattelun valossa näitä perustavia tarpeita ovat lapsuudessa turvalliset ihmissuhteet ja niissä koettu hyväksyntä, rakkaus, empatia, osallisuus sekä yleisesti sosiaalisen vuorovaikutuksen, osallisuuden ja yhteenkuuluvuuden tarpeet (Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19; Alatalo ym. 2017, 29–31; Hirvilammi 2015, 69). Käännekohtat, jotka tarinoissa heijastelevat lasten ja nuorten elämänculussa esiintyneitä kehityksellisiä siirtymiä, edustavat muutosta sekä ulkoisessa että sisäisessä elämismaailmassa. Relationaalisen hyvinvointiajattelun näkökulmasta ne yhtäältä edustavat vaikeuksia ja uskallusta siirtyä uuteen elämäntilanteeseen. Toisaalta juuri näiden vaikeuksien, uskaltamisen ja selviämisen kautta lapsen ja nuoren koherenssin tunne voi vahvistua. Käännekohta voi horjuttaa koherenssin tunnetta ja siihen nojaavaa riittävää sisäistä eheyttä. Tällöin uppoutuvan pelaamisen merkitys voi tarinoissa liittyä toimijuuden ja osallisuuden kokemusten saavuttamiseen, joihin pelaaminen on joissakin tutkimuksissa yhdistetty (Ermi ym. 2004, 134; McCallum-Stewart & Parsler 2008, 227). Tämän voi myös tulkita viittaavan pelaajakertojen pyrkimykseen vahvistaa koherenssin tunnetta ja siten säilyttää sisäinen eheys.

Etenkin online-pelaajien on todettu olevan paikoin varsin sitoutuneita tekemiseensä ja tässäkin tutkielmassa tuli esiin, että sitoutuvasta pelaamisesta voi toisinaan seurata vaikeuksia reaali maailman velvollisuuksien hoitamisessa. Tarinoiden ja aikaisempien tutkimustulosten pohjalta vaikuttaa kuitenkin enemmän siltä, että pelaaminen ei ole vaikeuksien pääasiallinen tekijä. Vaikeudet olivat olemassa jo ennen pelaamista (vrt. Kallio ym. 2013). Vaikuttaa siltä, että sisäisen elämismaailman järkkyyessä pelaamisesta voi tulla välittävä tarve, jonka pyrkimyksenä on muovata arjen sosiaalinen toimintaympäristö sellaiseksi, jossa sillä hetkellä akuutit sosiaaliset ja emotionaaliset tarpeet täytyisivät paremmin (vrt. Salokoski & Mustonen 2007, 75–76, 87–88; Kallio

ym. 2009, 2, 13; Mäyrä ym. 2015, 44; ks. myös Aaltio 2013, 64; Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19).

Vanhemmat näyttelivät tarinoissa pääosin sekä pelaamisen mahdollistajan että kontrolloijan roolia. Vanhemmat kannustivat pelaamiseen hankkimalla pelilaitteita ja pelejä ja toisaalta pyrkivät rajoittamaan sitä pelaamisen alkaessa mennä yli sietokyvyn. Lapsuuden ulkoisen elämismaailman tekijöitä olivat lisäksi perhetilanne, vanhempien hyvinvointi ja voimavarat, pelaamisesta kiinnostuneet ikätoverit sekä asuinpaikka ja -olosuhteet. Sisäiseen elämismaailmaan liittyviä tekijöitä tarinoiden pelaajakertojen lapsuudessa olivat huolen kohteena oleminen, pelaamisen ilo ja innostus pelaamiseen sekä pelko hoivaajan menettämisestä. Lisäksi sisäistä elämismaailmaa luonnehti pelaajakertojen yhteisen tekemisen myötä välittynyt osallisuuden kokemus sekä kokemukset hyväksytyksi tulemisesta ja pelisukupolveen kuulumisesta.

Varhais- ja myöhäisnuoruuden aikana pelaamiseen liittyviä sisäisen elämismaailman tekijöitä olivat reaali maailmassa koettu erilaisuus, yksinäisyys ja masennus sekä peliyhteisöissä koettu osallisuus ja toimijuus. Ulkoisen elämismaailman tekijöitä olivat ikätoverit ja koulukiusaaminen, kouluyhteisön normit ja vertaisten koetut odotukset, peliyhteisön hyväksyvä suhtautuminen, sosiaalinen tuki ja toisaalta sen puute, asuinympäristön muutos, tietokone ja internet sekä pelirajojen löystyminen. Nykyhetkessä ja tulevaisuudessa pelaamiseen liittyviä sisäisen elämismaailman tekijöitä olivat haaveet ja tavoitteet, mielenterveys ja selviytymiskeinot, koherenssin tunne, onnistumisen, oppimisen ja osallisuuden kokemukset, identiteetti ja minäkuva ja nostalgia sekä pelikompetenssi. Ulkoisen elämismaailman tekijöistä tarinoissa ilmeni mahdolliset omat lapset, kumppani, työelämä, muutto ulkomaille, opiskelu sekä pelilaitteet.

Sisäiseen elämismaailmaan liittyen pelaaminen sai tarinoissa merkityksensä vaikeuksissa selviytymisen, osallisuuden ja mielihyvän kokemisen, identiteetin ja minäkuvan työstämisen ja erilaisten kompetenssien kehittämisen paikkana. (Timonen-Kallio ym. 2017, 18–19; Alatalo ym. 2017, 30–31; Aaltio 2013, 68–69; Pekkarinen 2010, 39). Pelikokemuksista puhuessaan pelaajakertoja kertoi samalla monista tunteistaan ja kokemuksistaan, jotka liittyivät yksinäisyyteen, avuttomuuden

kokemukseen, erilaisuuteen ja turvattomuuteen sekä toiveisiin tulla hyväksytyksi omana itsenään. Ulkoiseen elämismaailmaan liittyen pelaaminen vaikutti merkitsevän toimintamahdollisuuksien laajentumista ajasta ja paikasta riippumattomiin ympäristöihin ja suhteisiin. Toisaalta se vaikutti paikoin myös merkinneen toimintamahdollisuuksien kapenemista reaali maailman suhteiden heikkenemisen vuoksi.

Aikaisemmissa tutkimuksissa on todettu, että pelaaminen on auttanut luomaan uusia suhteita ja ylläpitämään vanhoja (Laaksamo 2014, 85; Salokoski & Mustonen 2007, 34). Aikaisemmin totesin, että pelaajakertojen lapsuudenaikaisia pelikokemuksia luonnehti pelaaminen yhdessä muiden kanssa, jolloin pelaamisen voisi tulkita tekemiseksi, jonka ääressä on voitu kokea yhteenkuuluvuutta ja osallisuutta. Kaikilta osin näin ei kuitenkaan välttämättä ole, sillä paikoin pelaaminen on myös tuottanut etenkin perheen sisällä konflikteja. Vaikuttaakin siltä, että pelaamiseen voi liittyä samanaikaisesti sekä osallisuuden että osattomuuden kokemus riippuen siitä, mistä suunnasta kokemusta tarkastellaan. Pelatessaan esimerkiksi online-peliä, pelaaja voi kokea osallisuutta virtuaaliympäristössä ja peliyhteisössä. Samanaikaisesti hän voi kokea osattomuutta suhteessa reaali maailmaan. Samalla tavalla pelaaminen voi tuottaa voiman ja saavuttamisen tunteita pelissä, kun samanaikaisesti reaali maailmassa pelaaja voi kokea voimattomuutta ja pelaaminen nähdään merkinä heikosta toimijuudesta ja sosiaalisesta toimintakyvystä (vrt. Ermi ym. 2004, 134; McCallum-Stewart & Parsler 2008, 227).

Johtopäätöksinä totean, että tutkielman pelitarinoiden valossa digitaalisen pelaamisen saamat merkitykset ovat yksilöllisiä ja ne vaihtelevat ajallisesti ja paikallisesti. Pelaamisen saamat merkitykset ovat tarinoissa yhteydessä pelaajan elämänsisältöön, sosiaalisiiin ja emotionaalisiin tarpeisiin sekä sosiaalisiiin suhteisiin ja muuttuviin olosuhteisiin, joissa tarinoiden lapset ja nuoret arkeaan elävät. Pelaamisen merkityksen korostuminen pelaajakertojan tarinassa pohjautuu reaali- ja pelimaailman kokemukselliseen eroon, joka juontuu pelaajalle elämänsisältömuodostuneesta toimijapositionista ja sen varassa koetusta osallisuudesta tai osattomuudesta. Tulokset tukevat aikaisempien tutkimusten näkemystä pelaamisen merkitysten ja pelaamistapojen vaihtelusta sekä niiden kietoutumisesta yksilön elämänsisältöön, elämäntilanteeseen ja

merkityksellisiin sosiaalisiin suhteisiin (Salokoski & Mustonen 2007; Kallio ym. 2009, 10; Kristianssen ym. 2015, 144).

6.2 Pohdinta

Digitaalinen pelaaminen ilmiönä kokoa ympärilleen mielipiteitä ja tunteita laidasta laitaan: se herättää toisissa pelkoa, toisille se on intohimo. Pelkojen taustalla voi olla huoli etenkin lasten ja nuorten syrjäytymisestä reaali maailman sosiaalisista kontakteista. Huolta on herättänyt myös tunnetaitojen kehittyminen, jatkuvan ruudun katsomisen vaikutukset lasten ja nuorten aivojen kehitykseen ja vireyteen, unen määrään ja laatuun sekä ikätasoisten velvollisuuksien, kuten koulunkäynnin hoitaminen. Tutkielman pelitarinoissa pelaajakertojen vanhemmat ilmaisivat jonkinasteisen huolensa pelaamisesta tavalla tai toisella. Lapsena ja teini-ikäisenä pelaajakertajat kokivat vanhempien puuttumisen pelaamiseen kontrollina, myöhemmin ainakin Joonas ja Mikko näkivät sen huolenpitona ja vanhemman velvollisuutena. Pelaajakertojen vanhemmat edustavat sukupolvea, joiden elämään tietokoneet ja pelaaminen ovat tulleet vasta aikuisiällä. Vanhemmat eivät historiansa puolesta välttämättä ole kyenneet hahmottamaan pelaamista ja siihen liittyviä ilmiöitä kovin tarkasti. He olivat epäilemättä jollain tavoin tietoisia digitaalista pelaamista koskevasta yhteiskunnallisesta keskustelusta. Vanhempien tehtävä on ollut haastava, kun itselle hämärästi hahmottuva, monimutkainen ja huolta herättävä ilmiö olisi pitänyt ottaa haltuun ja samalla hahmottaa sen merkitystä lapsen ja nuoren elämässä (ks. Ermi ym. 2004, 138–139; Kinnunen 2010, 130; Hautala 2016, 157–158). Relationaalisen hyvinvointikäsityksen valossa huolenpito ja kontrolli edustavat lapsen turvallisuuden varmistamista ja lisääntyvän toimijuuden tukemista (ks. Timonen-Kallio 2017, 18–19; Alatalo ym. 2017, 30), jossa vanhemmat pyrkivät ohjailemaan lasta hyväksi katsomalleen elämänuralle. Intensiivisinä pelivuosinaan esimerkiksi Mikko koki, että hänen vanhempansa eivät ymmärtäneet hänen haluaan harjoitella pelaamista ja tulla parhaaksi – ehkä pelata jopa ammatikseen. Mikko vertasi pelaamisintoaan jääkiekon harrastamiseen. Digitaalisen pelaamisen asema harrastusten joukossa on kuitenkin ollut ja lienee edelleen ristiriitainen. Sitä ei pidetä lapselle ja nuorelle yhtä hyväksyttävänä intensiivisenä harrastuksena kuin vaikkapa jääkiekon pelaamisesta, vaikka molemmat saattavat yhtä

lailla sitouttaa ajallisesti. Arvio pohjautunee tältä osin ruumiillisuuteen: urheiluharrastuksen nähdään auttavan lasta ja nuorta ottamaan haltuun kehittyvää kehoaan. Toisaalta erilaisten pelilaitteiden ja -sovellusten myötä (esimerkiksi Wii) myötä myös pelaamiseen on alkanut tulla yhä enemmän fyysisyyttä.

Myös itse pelaajakertajat kävivät tarinoissa keskustelua siitä, milloin pelaaminen on hyvää ajanvietettä ja milloin se muuttuu haitalliseksi. Keskustelussa pelaajat suhteuttivat pelaamisen hyvyyden tai haitallisuuden ikätasoisten velvollisuuksien hoitamiseen ja yleiseen hyvinvointiin (ks. Salokoski & Mustonen 2007, 75–76; Kallio 2013, 73; Aarsand 2012, 973–974). Joonas, Samuli, Petri ja Mikko viittasivat välittömästi myös ulkoleikkeihin ajanvietteenä lapsuuden pelaamista kuvaillessaan. Mistä tämä rinnastus voisi kertoa? Tutkielman tarkoitus oli tuottaa ymmärrystä uppoutuvaan digitaalisen pelaamisen merkityksistä osana pelaajien elämänkulkua. Lapsen ja nuoren uppoutuvaan digitaaliseen pelaamiseen voi yhdistyä mielikuva riippuvuudesta, yksinäisyydestä ja epäsosiaalisuudesta (ks. Kallio ym. 2009, 10). Joonas, Kaisa ja Mikko myös vaikuttivat olevan varsin tietoisia tästä mielikuvasta:

Joonas: ”Kun tuli sitä WoW:ia pelattua ja oli niitä raideja ja niitten kiltalaisten kanssa oli nii se oli sitten just vähän siellä korkeemmalla tasolla et siellä ollaan sellasessa chatissa yhtä aikaa et pystyy juttelemaan siinä samaan ja muuten vaan hengaillemaan et sekin puoli on et siinäki tulee sitä sosiaalist akanssakäymistä. Et ei se oo ihan niin kauheeta mitä ne mediat niistä yrittää tehdä.”

Kaisa: ”Mua huolestuttaa vanhempien suhtautumisessa se, et yritetään poistaa se peliharrastus. Kyllä mä ymmärrän vaik meidän vanhemmilla sen huolen siitä et ku [pikkuveli, nimi poistettu] ei oo kavereita mut et ku ei niit kavereit löydy vaan silleen et sen oman harrastuksen lopettaa. Et jotenki tuntus et ois hedelmällisempää etsiä et missä on ne muut sen ikäset lapset jotka tekee sitä samaa asiaa koska on varmasti tosi paljon.”

Mikko: ”Sen verran mun täytyy pelaamisest sanoo, että sitähän on vähän, niin paljon tuolla kaikkialla kritisoitu, että ammunta-pelit lisää sitä riskiä ynnämuuta ...”.

Lapsuuden pelaamista koskevien kertomusten valossa on mahdollista, että pelaajakertajat kokivat leimatuksi tulemisen pelossa tarpeelliseksi tarkentaa sitä, ettei pelaaminen lapsena suinkaan täyttänyt kaikkea vapaa-aikaa (ks. Aarsand 2012, 973–

974). Toisaalta ulkoleikkien painottamisessa saattoi myös olla kyse siitä, että pelaajakertajat pitivät ulkoleikkejä ja pelaajan kontrollointia tärkeänä osana lapsen hyvinvoinnin rakentumista. Tämä tuli esiin Samulin ja Mikon tarinoissa heidän kuvatessaan suhtautumistaan mahdollisten omien lastensa pelaamiseen.

Sosiaalityön arvoissa painotetaan ihmisen voimavarojen ja vahvuuksien huomioimista (Arki, arvot ja etiikka 2017, 7). Tutkielmassani nuorten kertomuksissa pelaamisen kautta ilmeni monia voimavaroja ja vahvuuksia, joita huomioimalla ja tukemalla voidaan edistää asiakkaiden osallisuutta sekä palveluissa että omassa elämässään. Näitä voimavaroja olivat muun muassa kyky tehdä yhteistyötä ja sinnikkyys pelaamisessa kohdattavia ongelmia ratkoessa. Yhteistyökyky ilmeni erityisesti monipelattavissa verkkoroolipeleissä, joissa pelaajien täytyy kyetä toimimaan monikansallisissa peliyhteisöissä pelitavoitteen saavuttamiseksi. Samaisissa MMO-peleissä pelaaminen vaikutti paikoin kehittäneen taitoja, joita voi verrata työnhakutaitoihin, sillä näissä peleissä korkeammalla tasolla pelikiltoihin haetaan samaan tapaan kuin reaali maailmassa haetaan työpaikkaa. Vaikka tutkielman tulosten pohjana on vain viiden pelaajan kertomukset, en näe syytä epäillä, etteikö näitä samoja kompetensseja ilmenisi myös muilla uppoutuvasti pelaavilla.

Lasten digitaalista pelaamista on kuvattu verrannollisena perinteiseen leikkiin, jolle digitaalinen ympäristö vain tarjoaa uudenlaisen tilan (Koivula & Mustola 2015, 50). Tutkimusprosessin aikana pohdinkin pelaamisen ja leikin suhdetta. Kaikissa tutkielman tarinoissa pelaamiseen yhdistyi pelimaailmassa koetut auditiiiviset ja visuaaliset elämykset. Näihin elämyksiin liittyi haaveilu siirtymisestä ruudulla nähtyyn fiktiiviseen maisemaan. Pelien vetovoiman on osittain nähty perustuvan pelien leikilliseen ulottuvuuteen – niiden tarjoamiin hetkiin irtautua reaali maailman rajoitteista kokeilemaan uusia asioita. Leikin lahja inhimilliselle elämälle on, että sen avulla niin lapsi kuin aikuinenkin voi käyttää parhaalla mahdollisella tavalla luovuuttaan. Samalla leikissä ilmenevä luovuus voi auttaa synnyttämään uusia näkökulmia ja lisätä ymmärrystä inhimillisestä elämästä. Leikki auttaa myös käsittelemään moraalisia kysymyksiä, kuten Kaisan tarinassa kilpailun, voittamisen ja häviämisen nostattamia tunteita. Leikkiä ja leikillisyyttä pidetään hyvinvoinnin kannalta tärkeänä olemisen muotona. (Koivula & Mustola 2015, 50; vrt. Alatalo ym. 2017, 30; Hirvilammi 2015,

70; Winnicott 2005, 69–73 Brown 2009, 17–18, 31.) Digitaalinen ympäristö kuitenkin tuottaa myös eron pelaamisen ja leikin välille. Ero juontuu muun muassa ”ruudusta” sekä lapsen altistumisesta moraalittomille ja kyseenalaisille sisällöille. Leikkiessään lapsi rakentaa mielikuvissaan mahdollisia maailmoja sellaisella tasolla, jolla hän on kypsä niitä käsittelemään. (Ks. Salokoski & Mustonen 2007, 19, 45.) Pelatessa mielikuvat värittyvät valmiiksi tuotetuilla kuvilla ja niihin sekoittuu myös konkreettinen fyysinen tekeminen. Rajoittamattomana pelaamista ei näin ollen pidetä kehittyvän lapsen hyvinvoinnin kannalta suotuisana. Tieto pelaamisen haitallisista puolista herättää vanhemmissa huolta ja luonnollisesti huoleen reagoidaan pyrkimällä toimimaan huolta hälventävästi. Leikille ei useinkaan aseteta pelaamisen tavoin aikarajoja.

Kirsi Pohjola ja Kimmo Jokinen (2010) ovat todenneet, että aikaisemmin tutkimuksissa virtuaalimaailmaa on tarkasteltu muusta elämästä erillisenä. 2010-luvulla virtuaalimaailmaa on alettu tarkastella tiiviinä osana käyttäjiensä arkea ja identiteettiä. (Mt. 77, ks. myös Kinnunen 2010, 107.) Tarinoissa pelaaminen ja siihen liittyvä virtuaalimaailma olivat tiivis osa pelaajakertojen reaali maailman arkea, kun sitä tarkasteltiin kokemusten ja merkitysten tasolla. Vaikuttaa siltä, että paikoin pelimaailma tarjosi vaihtoehtoisen mahdollisen maailman (ks. Mäyrä 2015; vrt. Hautala 2016, 136), jossa. Mahdollisina maailmoina pelit olivat tarinoissa ulkoisen toimintaympäristön laajentuma, jossa pelaajakertoja saattoi toteuttaa sellaisia puolia itsestään, jotka eivät syystä tai toisesta reaali maailmassa sillä hetkellä mahdollistuneet. Pelimaailmassa oli mahdollista kokeilla erilaisia ongelmien ratkaisumalleja ja tarkastella niiden seurauksia sopivan etäisyyden turvin. (Koivula & Mustola 2015, 50; McCallum-Stewart & Parsler 2008, 227; Ermi ym. 2004, 134

Joonaksen tarinassa kuvasin päähenkilön tietoisuutta pelejä ja pelaamista koskevasta yhteiskunnallisesta ja kulttuurisesta keskustelusta. Tarinassa asetin Joonaksen suhteeseen, jossa hän haluaa puolustaa pelaamista merkityksellisenä toimintana ja tuoda oman kokemuksensa esiin. Pelaajakertojen ääntä kuunnellen hallitseva diskurssi vaikuttaa edelleen olevan ongelmakeskeinen (ks. esim. Laaksamo 2014). Tutkimusprosessin kuluessa havaitsin, että lisääntyvän tutkimuksen myötä myös voimavarakeskeistä diskurssia esiintyy yhä enemmän. Kamppailevien diskurssien lomassa on toisaalta tärkeä muistaa, että uppoutuvassa pelaamisessa molemmat puolet

ovat totta – samoin, kuin kaikki vivahteet näiden ääripäiden välillä. Myös käsillä olevan tutkielman pelitarinoissa nousi esiin niin pelaamisen positiiviset kuin negatiiviset ulottuvuudet. Tutkielman pelitarinat antavat tukea voimavarakeskeiselle ja ymmärtävälle lähestymistavalle. Jos pelaaminen nähdään lähtökohtaisesti ongelmana, on vaarana, että yksilön voimavarat, joiden luomalle perustalle hänen hyvinvointinsa ja osallisuutensa voisi rakentua, jää vaille arvoistaan huomiota. Tämän tutkielman pelitarinoiden pohjalta voinee myös todeta, että pelaaminen on lähtökohtaisesti nähtävä siihen intohimoisesti suhtautuville merkityksellisenä toimintana. Merkityksellisyys ei tarkoita pyrkimystä sulkea silmät pelaamiseen liittyviltä riskeiltä.

Tutkielmani tukeutuu metodologisesti narratiivisuuteen. Narratiivisesta näkökulmasta ihmiset pyrkivät kertomusten avulla tekemään toiminnastaan ja kokemuksistaan ymmärrettäviä sekä itselle että muille. Kertoessaan kokemuksistaan ihmiset samalla kertovat laajemmin elämästään ja kokemuksiin liittyvistä suhteista. Näin kertomukset auttavat löytämään kokemusten mielen. (ks. Timonen-Kallio ym. 2017, 22.) Kantaessaan merkityksiä eletyn elämän varrelta pelit ja niihin liittyvä esineistö saattaa avata mahdollisuuksia yksilön tukemisessa. Tutkielma antaa viitteitä siitä, että ymmärtämällä ja puhumalla pelaamisesta merkityksellisenä toimintana voisi pelaajaa tukea työstämään oman elämänsä vaikeita kysymyksiä laajemminkin. Näistä kysymyksistä pelitarinoissa nousi esiin positiivisen minäkuvan rakentuminen lapsuudessa ja varhaisnuoruudessa, tärkeiden ihmisten menetykset, lapsuudessa vallinnut turvattomuus ja epävarmuus sekä pelaamisen herättämä niin pelaajan sisäinen kuin ulkoinenkin ristiriita. Sosiaalityössä on keskeistä tarkastella ihmisen toimintaa suhteissaan. Relationaalisuuteen nojaten pelaamisen ymmärtäminen välittävänä prosessina keskeisten sosiaalisten ja emotionaalisten tarpeiden ja hyvinvoinnin välillä voisi johdattaa näkemään pelaamisen taustalla olevia hyvinvoinnin perustana olevia tarpeita, arkista toimintaa ja sosiaalisia suhteita. Tutkielma antaa viitteitä siitä, että pelikertomusten kautta nuorten aikuisten on helpompi puhua laajemmin omasta elämästään. Tiettyyn, merkittävään vahvuusalueeseen liittyvä kertomus voi tarjota turvallisen symbolisen etäisyyden tarkastella myös elämäkulun kipeitä asioita ja tunnistaa erilaisia keinoja selviytyä vaikeuksista. Pelaamisen soisi nähtävän sosiaalityölle mahdollisuutena asiakkaiden osallisuuden tukemiseen kuitenkin siten, että samalla ylläpidetään mahdollisuutta työstää pelimaailman kokemuksia reaalisten

sosiaalisten suhteiden tasolla. Pelaamisen ymmärtäminen yksilöä laajempaan kysymyksenä puolestaan voisi auttaa sosiaalityöntekijää hahmottamaan niitä ulkoisia toimintaehtoja, joissa yksilön pelaaminen ilmenee. Pelaaminen on globaaleista trendeistä yhteydessä kaikenkattavaan digitalisaatioon ja näin ollen olisi hyvä tarkastella myös sitä, missä määrin yhteiskunta on mukana rakentamassa niitä yksilön ongelmiksi katsottavia asioita, jotka pelaamisen kautta ilmenevät. Tämän ymmärryksen muotoutumisessa katson sosiaalityön olevan avainasemassa.

Tutkimusprosessin arviointi

Tutkielman yksi keskeinen tulos oli vaikeus tavoittaa haastateltavia. Etsinkö väärästä paikasta? Onko yhteiskunnallinen osallistuminen tällä kohderyhmällä tiiviisti sidoksissa peliyhteisöihin? Peliyhteisöissä jaetaan monia osallisuuteen liitettyjä asioita: siellä keskustellaan politiikasta, maailmanmenosta, henkilökohtaisista kuulumisista, käsillä olevan tekemisen kannalta olennaisia asioita, suunnitellaan ja vaikutetaan omaan asemaan peliyhteisössä. Liityin kahteen verkossa toimivaan peliyhteisöön haastateltavien tavoittamiseksi, mutta olisiko esimerkiksi konkreettinen johonkin peliin mukaanmeno auttanut enemmän? Ehkä kasvokkaiseen tutkimushaastatteluun osallistuminen ei paljon pelaavien nuorten kannalta ole mielekäs tapa vaikuttaa. Ehkä tutkimusprosessissa pelaamisen kokeileminenkin olisi auttanut. Aika opinnäytetyön tekemisessä on ollut rajallinen. Tavoitin kuitenkin viisi haastateltavaa asettamaani määräaikaan mennessä ja haastattelut onnistuivat hyvin: tuloksena oli yli 100 sivua kerronnallista aineistoa.

Tutkimusprosessia arvioidessani olen pohtinut sitä, mitä ja miten haastateltavat kertoivat lapsuudenaikaisista kokemuksistaan. Missä määrin muistoja alle kouluikäisenä tapahtuneesta on mahdollista pitää tosiasiallisesti tapahtuneina? Entä alakouluikäisen muistot? Millä tavalla kokemusten tulkinnallisuus, aika ja pelaajakertojalle lapsuudesta kerrotut asiat ovat läsnä siinä, miten pelaajakertojat muistavat ja kertovat nykyhetkessä? Palasin tässä yhteydessä kertomuksen käsitteeseen – siihen, millaisessa suhteessa todellisuuteen kertomusten näen olevan. Olen ymmärtänyt kertomusten olevan subjektiivisia tulkintoja muistetuista tai kertojalle kerrotuista tosiasioista ja

elämäntapahtumista. Näin ollen olen tutkinut kertomuksia, en sosiaalista todellisuutta. Silti kertomukset välittävät todellisuuden aineksia. Faktoja olennaisempaa kuitenkin on se, miten pelaajakertoja on tapahtumat kokenut ja millaisia merkityksiä hän antaa subjektiivisesti määritellyille elämäntapahtumille ja tosiasioille nykyhetkestä käsin. Tutkielman keskeisenä rajoituksena onkin, että tulokset eivät välttämättä kerro paljoakaan siitä, mitä pelaaminen tai muiden suhtautuminen pelaajakertojaan on konkreettisesti ollut lapsuudessa ja nuoruudessa.

Kertomusten avulla ihminen rakentaa itseymmärrystään ja tekee toimintaansa ymmärrettäväksi muille. Pelaajakertajat ovat haastattelussa kertoneet pelaamisestaan ja siihen tavalla tai toisella yhteydessä olleista asioista elämänsä varrelta. Jotta tulosten soveltamista muihin samantapaisiin kertomuksiin olisi mahdollista arvioida, analyysissä on ollut olennaista myös kuvata konteksti, jossa pelaaminen on ilmennyt. Näin ollen kertomuksista ilmenee monia sellaisia haastateltavien elämää kuvaavia olosuhteita ja tapahtumia, jotka eivät välttämättä suoraan ole yhteydessä pelaamiseen. En ole kyseenalaistanut nuorten aikuisten muistoja ja kokemuksia vaan olen pitänyt lähtökohtana niille nuorten antamia merkityksiä ja toisaalta olen pyrkinyt tulkitsemaan näitä merkityksiä kertomusten kokonaisuudessa. (Moilanen & Räihä 2010, 46–50.) Näin ollen minun tulkintani voivat poiketa pelaajakertojien tulkinnoista. Perustelen tarkastelutapaani kuitenkin sillä, että merkitysten paikantamisessa on kyse yhtäältä merkitysverkkojen etsimisestä, sillä asiat saavat merkityksensä suhteessa toisiinsa. Toisaalta kyse on myös tiedostamattomien merkitysten etsimisestä. Ulkopuolisena tulkitessani pelaajakertojan tiedostamattomia merkityksiä olen tukeutunut teoreettiseen viitekehykseen, joka auttaa perustelemaan tutkijan merkityksenannon. Teoria myös mahdollistaa tulkintojen johdonmukaisuuden arvioinnin.

Tutkimusprosessin loppupuolella olen pohtinut valitsemani teoreettisen viitekehyksen ja analyysitavan toimivuutta. Tutkielmani aineisto koostui viiden uppoutuvasti pelanneen tai pelaavan narratiivisesta haastattelusta ja analysoin nämä tapauksittain kuvaten jokaisen peliuran. Kyseeseen olisi voinut myös tulla tapaustutkimus, jossa olisin verrannut tapauksia toisiinsa ja tehnyt niistä päätelmiä. Päädyin kuitenkin narratiiviseen otteeseen ilman tapaustutkimusasetelmaa, sillä tapaustutkimus olisi edellyttänyt monipuolisempaa aineistoa kustakin tapauksesta. Lisäksi narratiivisen tutkimusotteen

sisältäkin on paikannettavissa tapaustutkimuksellinen juonne ja on todettava, että tutkimusotteeni olikin paikoin tapaustutkimuksellinen. Valitsemani analyysimenetelmän etuna on ollut, että se on systemaattisesti haastanut minut refleктоimaan tulkintojani ja tutkimuksen tuloksia. Relationaalinen lähestymistapa on auttanut pyrkimyksessä huomioida pelaajien elämään ja pelaamiseen kytkeytyvät sosiaaliset suhteet. (Vrt. Juvonen 2015, 69–73.) Teoreettinen viitekehys ei tullut valmiina – se täytyi aste asteelta rakentaa vuoropuhelussa aineiston analysoinnin kanssa. Haasteena teorian rakentamisessa oli luoda sellainen kehys, joka mahdollistaisi pelaamisen merkitysten muuttumisen teoreettisen kuvaamisen aina lapsuudesta tulevaisuuteen. Tarvitsin sekä lapsuutta ja nuoruutta koskevan hyvinvointimallin, että yleisemmän mallin kuin myös hyvinvointimalleja konkretisoivaa käsitteistöä rakentaakseni riittävän uskottavan teoreettisen kuvauksen. Jälkeenpäin tarkasteltuna vaikuttaa siltä, että kokonaisuudesta tuli riittävän toimiva. Tarinoiden pohjalta vaikuttaa siltä, että yksilön ja ympäristön välisen suhteen avulla on mahdollista jäsentää pelaamisen moniulotteisuutta. Yksi tutkielmani rajoitus kuitenkin on se, että pelaamisen moniulotteisuuden syvemmän ymmärryksen kannalta olisi ollut hyödyllistä yhdistää yksilön ja yhteisön väliseen suhteeseen pelaamisen tarkastelu yksilön sisäisenä dynamiikkana.

Pohdin tutkimusetiikkaa käsittelevässä luvussa tutkijan positiotani ja siihen liittyen ulkopuolisuuttani pelikulttuurista. Mahdollisesti ulkopuolisuus tuotti tutkielmaan joitakin selviä asiavirheitä. En välttämättä ole ymmärtänyt oikein pelien sisältöjä ja jotkin haastateltavien käyttämisestä selkeästi pelaajien keskenään jakamista sanoista tai ilmaisutavoista ovat voineet jäädä epämääräisesti tai virheellisesti ymmärretyiksi. Pelikulttuurissa vaikuttaa olevan oma murre tai slangi, jonka sisällön ymmärtäminen olisi edellyttänyt minulta etnografista tutkimusotetta. Toisaalta olennaista on ollut tavoittaa pelaamisen merkityksiä eikä niinkään ymmärtää peliyhteisössä käytettyä kieltä.

Pyrkimyksenäni on ollut rakentaa ymmärrystä uppoutuvasta digitaalisesta pelaamisesta. Tutkimusprosessin aikana tuo ymmärrys onkin syventynyt. Ymmärryksen syvenemistä voisi kuvata spiraalina, jossa alussa oli puhdas ihmettely ja aavistelu sen subjektiivisista merkityksistä. Suunnitelmavaiheessa aikaisempaan keskusteluun tutustuminen tuotti teoreettista ymmärrystä ilmiöön. Hiljalleen aineiston analysoinnin ja lukemisen

vuorottelussa ymmärrys on rikastunut uusilla teoreettisilla oivalluksilla. Minulla oli joitakin pinttyneitä eettisiä ohjenuoria, joiden ohjaamana tutkimusta tulisi tehdä. Yksi näistä oli tulosten palauttaminen tutkittaville. Tutkielman loppusuoralla kokemuksia rikkaampana etiikka vaikuttaa kuitenkin varsin suhteelliselta: aina palauttaminen ei ole perusteltua. On hyvä tunnustella sitä, mihin tutkittava on valmis. Tulosten palauttaminen informanteille on hyvä asia, mutta sellaisella tasolla, joka ei tuota hämmennystä.

Lähteet

Aaltio, Elina (2013) Hyvinvoinnin uusi järjestys. Helsinki: Gaudeamus.

Aaltonen, Sanna & Honkatukia, Päivi (2012) Interviewing young people in institutional contexts – methodological reflections. Teoksessa Tarja Tolonen & Tarja Palmu & Sirpa Lappalainen & Tuuli Kurki (toim.) Cultural practices and transitions in education. London: Tufnell Press, 34–47.

Aarsand, Pål (2012) The ordinary player: teenagers talk about digital games. *Journal of Youth Studies*, 15 (8), 961–977.

Adelman, Madelaine & Rosenberg, Karen E. & Hobart, Margaret (2016) Simulations and Social Empathy: Domestic Violence Education in the New Millennium. *Violence Against Women*, 22 (12) 1451–1462.

Ala-Honkola, Maija (2016) Narratiivinen tapaustutkimus ylisukupolvisesta lastensuojeluasiakkuudesta. Äitien kertomuksia. Helsingin yliopisto. Pro gradu - tutkielma.

Alatalo, Marjo & Lappi, Kari & Petrelius, Päivi (2017) Lapsikeskeinen suojele ja perheen toimijuuden tukeminen lastensuojelun perhetyössä ja perhekuntoutuksessa. Kohti monitoimijaista, yhteistä perhetyötä. Työpaperi 21/2017. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/134616/URN_ISBN_978-952-302-859-3.pdf?sequence=1> [Viitattu 21.5.2017]

Alhanen, Kai (2016) Dialogia demokratiassa. Helsinki: Gaudeamus.

Atkinson, Robert (2001) The Life Story Interview. Teoksessa Jaber F. Gubrium & James A. Holstein (toim.) Handbook of interview research. Context and Method. Thousand Oaks: Sage, 121–140.

Ayling, Peteri (2012) Learning through playing in higher education: Promoting Play as a Skill for Social Work Students. *Social Work Education*, 31 (6), 764–777.

Bhattacharya, Anindita (2016) The many ways of knowing: Embracing multiplicity in narrative research. *Qualitative Social Work*, 15 (5–6), 705–714.

Brown, Lyn M. & Debold, Elizabeth & Tappan, Mark & Gilligan, Carol (1991) Reading Narratives of Conflict and Choice for Self and Moral Voices: A Relational Method. Teoksessa William M. Kurtines & Jacob L. Gewirtz (toim.) Handbook of Moral Behavior and Development. Volume 2: Research. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 25–61.

Brown, Stuart (2010) Play. How it Shapes the Brain, Opens the Imagination and Reinvigates the Soul.

- Chang, Po-Ju & Yarnal, Careen & Chick, Garry (2016) The Longitudinal Association Between Playfulness and Resilience in Older Women Engaged in The Red Hat Society. *Journal of Leisure Research*, 48 (3), 210–227.
- Corneliussen, Hilde G. & Rettberg, Jill Walker (2008) *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press.
- Digitalisaatio (2016) Sosiaali- ja terveystieteiden ministeriö.
<<http://alueuudistus.fi/soteuudistus/digitalisaatio>> [Viitattu 1.11.2016]
- Discord (2017) Wikipedia. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Discord>> [Viitattu 13.6.2017]
- Emirbayer, Mustafa & Mische, Ann (1998) What is Agency? *American Journal of Sociology*, 103 (4), 962–1023.
- Ermi, Laura & Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004) Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hybermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampereen yliopisto. <<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1>> [Viitattu 21.1.2017]
- Hamari, Juho & Koivisto, Jonna (2015) Why do People Use Gamification Services. *International Journal of Information Management*, 35 (4), 419 – 431.
- Hautala, Anneli (2016) *Viiltävä nuoruus*. Helsinki: BoD – Books on Demand.
- Heikkinen, Hannu L.T. (2010) Narratiivinen tutkimus. Todellisuus kertomuksena. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus, 143–159.
- Hellman, Matilda & Schoenmakers, Tim M. & Nordström, Benjamin R. & van Holst, Ruth J. (2013) Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review. *Addiction, Research and Theory*, 21 (2), 102–112.
- Hickson, Helen (2016) Becoming a critical narrativist: Using critical reflection and narrative inquiry as research methodology. *Qualitative Social Work*, 15 (3), 380–391.
- Hirvilampi, Tuuli (2015) Kestävän hyvinvoinnin jäljillä. Ekologisten kysymysten integroiminen hyvinvointitutkimukseen. Sosiaali- ja terveysturvan tutkimuksia 136. Kelan tutkimusosasto: Helsinki.
- Hultqvist, Sara & Salonen, Tapio (2014) Service User Involvement at the Swedish Welfare Services. In *Theory and in Practice*. Teoksessa Aila-Leena Matthies & Lars Uggerhøj (toim.) *Participation, Marginalization and Welfare Services. Concepts, Politics and Practices Across European Countries*. Farnham, Surrey: Ashgate, 113–129.
- Hyvärinen, Matti (2006) *Kerronallinen tutkimus*.
<http://www.uta.fi/yky/yhteystiedot/henkilokunta/mattikhyvarinen/index/Kerronnallinen_n%20tutkimus.pdf> [Viitattu 24.11.2016]

Hyvärinen, Matti & Löyttyniemi, Varpu (2005) Kerronnallinen haastattelu. Teoksessa Johanna Ruusuvuori & Liisa Tiittula (toim.) Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere: Vastapaino, 189–222.

Hänninen, Vilma (1999) Sisäinen tarina, elämä, muutos. Acta Universitatis Tamperensis 696. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Hänninen, Vilma (2008) Narratiivisen tutkimuksen eettiset haasteet. Teoksessa Anna-Maija Pietilä ja Helena Länsimies-Antikainen (toim.) Etiikkaa monitieteisesti. Pohdintaa ja kysymyksiä. Kuopio: Kuopion yliopisto, 121–137.

Hänninen, Vilma (2010) Narratiivisen tutkimuksen käytäntöjä. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 160–179.

Juvonen, Tarja (2013) Nuorten aikuisten autonomisen toimijuuden jännitteinen rakentuminen ammatillisen etsivän työn kontekstissa. Teoksessa Merja Laitinen & Asta Niskala (toim.) Asiakkaat toimijoina sosiaalityössä. Tampere: Vastapaino, 327–356.

Juvonen, Tarja (2015) Sosiaalisesti kontrolloitu, hauraasti autonominen. Nuorten toimijuuden rakentuminen etsivässä työssä. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 165.

Karakainen, Meri-Tuulia & Kivinen, Osmo & Hutri, Heikki (2015) Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä. Teoksessa Raine Koskimaa & Jaakko Suominen & Frans Mäyrä & J. Tuomas Harviainen & Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja, 4–22.

<<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015.pdf>> [Viitattu 25.10.2016]

Kaikki pelaa? Näkökulmia nuorten pelaamiseen ja pelihaittoihin (2015) Pelituki-hanke. <http://www.pelituki.fi/File/Pelituen_tiedontuotannon_raportti-1.pdf?99773> [Viitattu 21.1.2017]

Kallinen, Kati & Pirskanen, Henna & Rautio, Susanna (2015) Sensitiivinen tutkimuksessa. Tallinna: United Press Global.

Kallio, Kirsi Pauliina & Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka (2009) Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Jaakko Suominen & Raine Koskimaa & Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, 1–15. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>> [Viitattu 16.11.2016]

Kallio, Kirsi Pauliina & Stenvall, Elina & Bäcklund, Pia & Häkli, Jouni (2013) Arjen osallisuuden tukeminen syrjäytymisen ehkäisemisen välineenä. Teoksessa Jukka Reivinen & Leena Vähäkylä (toim.) Ketä kiinnostaa? Lasten ja nuorten hyvinvointi ja syrjäytyminen. Helsinki: Gaudeamus, 69–87.

Kangas, Marjaana (2014) Leikillisyyttä peliin: Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa Leena Krogfors & Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.)

Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 73–92.

Kannasoja, Sirpa (2013) Nuorten sosiaalinen toimintakyky. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research 484. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Karvinen, Juho & Sotamaa, Olli (2015) Pelit hyvän ja pahan tuolla puolen. *Duodecim*, 131 (23), 2253–2256.

Kielitoimiston sanakirja (2007) 2. osa, L–R. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus.

Kiili, Johanna (2006) Lasten osallistumisen voimavarat. Tutkimus Ipanoiden osallistumisesta. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Sciences 283. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kiilakoski, Tomi & Anu & Nivala, Elina (2012) Osallisuus, kansalaisuus, hyvinvointi. Teoksessa Anu Gretschel & Tomi Kiilakoski (toim.) *Demokratiaoppitunti. Lasten ja nuorten kunta 2010-luvun alussa*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 118, 9–11.

Kinnunen, Jani (2010) Verkkopelit sosiaalisena toimintaympäristönä. Teoksessa Marjo Meriranta (toim.) *Mediakasvatuksen käsikirja*. EU: UNIPress, 103–134.

Kristiansen, Søren & Trabjerg, Maria C. & Reith, Gerde (2015) Learning to gamble: early gambling experiences among young people in Denmark. *Journal of Youth Studies*, 18 (2), 133–150.

Kuula, Arja (2011) Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.

Laaksamo, Ossi-Matti (2014) Verkkoroolipelaaminen ja sosialisatio. World of Warcraft pelit osakulttuurisena toimintana sosialisatian näkökulmasta. Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto.
<<http://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/61528/Laaksamo.Ossi-Matti.pdf?sequence=2>> [Viitattu 4.2.2017]

Larsson, Sam & Sjöblom, Yvonne (2010) Perspectives on narrative methods in social work research. *International Journal of Social Welfare* 19 (3), 272–280.

Lieblich, Amia & Tuval-Mashiach, Rivka & Zilber, Tamar (1998) *Narrative Research. Reading, Analysis and Interpretation*. Thousand Oaks: Sage.

McCallum-Stewart, Esther & Parsler, Justin (2008) Role-play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft. Teoksessa Hilde G. Corneliussen & Jill Walker Rettberg (toim.) *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge: MIT Press, 225–246.

Minkkinen, Jaana (2015) Lapsen hyvinvointimalli. Lasten emotionaalinen hyvinvointi ja sosiaaliset suhteet alakoulussa. *Acta Universitatis Tamperensis* 2063. <

<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97204/978-951-44-9822-0.pdf?sequence=1>> [Viitattu 21.5.2017]

Moilanen, Pentti & Räihä, Pekka (2010) Merkitysrakenteiden tulkinta. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.) Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 46–69.

Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2013) Pelaajabarometri 2013: mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto.
<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1> [viitattu 28.10.2016]

Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura (2015) Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio. Tampereen yliopisto.
<<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>> [viitattu 28.10.2016]

Mäyrä, Frans (2005) Pelien ja elämysten tietoyhteiskunta? Tietoyhteiskuntakäsitteen arkipäivästä. Teoksessa Antti Kasvio & Tommi Inkinen & Hanna Liikala (toim.) Tietoyhteiskunta. Myytit ja todellisuus. Tampere: Tampereen yliopistopaino, 327–346.

Mäyrä, Frans (2013) Aika, raha ja peliviihde: verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus. Teoksessa Tuukka Tammi & Pauliina Raento (toim.) Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Gaudeamus, 147–164.

Mäyrä, Frans (2015) Pelejä ja pelillistämistä – hyvinvointia vai pahoinvointia oppimiseen ja työelämään? Puhe Sosiaalialan osaamiskeskuspäivillä 27.8.2015. Diat.

Nousiainen, Kirsi (2004) Lapsistaan erillään asuvat äidit. Äitiysidentiteetin rakentamisen tiloja. Jyväskylä: SoPhi.

Närhi, Kati & Kokkonen, Tuomo & Matthies, Aila-Leena (2013) Nuorten aikuisten miesten osallisuuden ja toimijuuden reuna- ja työvoimapaalveissa. Teoksessa Laitinen, Merja & Niskala, Asta (toim.) Asiakkaat toimijoina sosiaalityössä. Tampere: Vastapaino, 113–145.

Pekkarinen, Elina (2010) Stadilaispojat, rikokset ja lastensuojelu. Viisi tapaustutkimusta kuudelta vuosikymmeneltä. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseuran julkaisuja 102.

Pelikasvattajan käsikirja (2013) Tuomas J. Harviainen & Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) <<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>> [Viitattu 27.5.2017]

Pelituki -hankkeen internetsivut. <<http://www.pelituki.fi/fi/Apua+ja+tukea.html>> [Viitattu 27.5.2017]

Pohjola, Kirsi & Jokinen, Kimmo (2010) Nuoret miehet reaali- ja virtuaalimaailmojen rajoilla. Teoksessa Anu-Hanna Anttila & Kristiina Kuussaari & Tiina Puhakka (toim.)

Ohipuhuttu nuoruus? Nuorten elinolot -vuosikirja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, Terveyden- ja hyvinvoinnin laitos ja Valtion nuorisoasiain neuvottelukunta, 77–92.

PRO SOS – Uudenlaista sosiaalityötä yhdessä rakentamassa. Hankesuunnitelma ajalle 1.8.2016–31.12.2018.

Raivio, Helka & Karjalainen, Jarno (2014) Osallisuus ei ole keino tai väline, palvelut ovat! Teoksessa Taina Era (toim.) Osallisuus. Oikeutta vai pakkoa? Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/64153/JAMKJULKAISUJA1562013_web.pdf> [Viitattu 27.5.2017]

Riessman, Catherine Kohler & Quinney, Lee (2005) Narrative in Social Work. A Critical Review. Qualitative Social Work, 4 (4), 391–412.

Romakkaniemi, Marjo (2011) Masennus. Tutkimus kuntoutumisen kertomusten rakentumisesta. Acta Universitatis Lapponiensis 209. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.

Salo, Ulla-Maija (2015) Simsalabim, sisällönanalyysi ja koodaamisen haasteet. Teoksessa Sanna Aaltonen & Riitta Högbäck (toim.) Umpikujasta oivallukseen. Refleksiivisyys empiirisessä tutkimuksessa. Tampere: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 164, 166–190.

Salokoski, Tarja & Mustonen, Anu (2007) Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin – katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -sääntelyn käytäntöihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007.

<<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>> [Viitattu 19.10.2016]

Salokoski, Tarja (2005) Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research: 277. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Siisiäinen, Matti (2014) Four Faces of Participation. Teoksessa Aila-Leena Matthies & Lars Uggerhøj (toim.) Participation, Marginalization and Welfare Services. Concepts, Politics and Practices Across European Countries. Farnham, Surrey: Ashgate, 29–45.

Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko (2013) Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Jaakko Suominen & Raine Koskimaa & Frans Mäyrä & Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2013, 109–121. Tampereen yliopisto.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf> [Viitattu 30.1.2017]

Sotamaa, Olli (2009) Kirja-arvio. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.): Pelitutkimuksen Vuosikirja 2009. Tampereen yliopisto. Tampere. 100–105. <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>> [Viitattu 29.3.2017]

Timonen-Kallio, Eeva & Yliruka, Laura & Närhi, Pekka (2017) Lastensuojelun terapeutin laitospelatuksen mallinnus. Työpaperi 23/2017. Terveyden- ja

hyvinvoinnin laitos.

<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/132319/URN_ISBN_978-952-302-866-1.pdf?sequence=1> [Viitattu 17.5.2017]

Uusitalo, Tuula (2006) Miten päästä yli mahdottoman? Narratiivinen tutkimus itsemurhamenetyksistä. Acta Universitatis Lapponiensis 105. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Vesa, Mikko & Harviainen, Tuomas J. (2014) Strategiset käytännöt verkkoroolipeliympäristöissä – Merkityksiä pelitutkimukselle. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (toim.): Pelitutkimuksen Vuosikirja 2014. Tampereen yliopisto, 51–60.

<<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014-05.pdf>> [Viitattu 2.4.2017]

VoIP (2016) Wikipedia. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/VoIP>> [Viitattu 13.6.2017]

Winnicot, Donald (2005) Playing and Reality. Lontoo: Routledge.

World of Warcraft (2016) Wikipedia. <https://fi.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft> [Viitattu 7.1.2017]

Ängeslevä, Sonja (2014) Tosielämän minicraftaaminen. Teoksessa Leena Krokfors & Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.) Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Tampere: Vastapaino, 118–132.

Liitteet

Liite 1 Tiedote

TUTKIELMA NUORTEN AIKUISTEN PELAAMISELLE ANTAMISTA MERKITYKSISTÄ

Hyvä haastateltava,

Opiskelen sosiaalityötä Helsingin yliopistossa. Teen opintojeni päättötyönä tutkielmaa siitä, mitä uppoutuva pelaaminen nuorille aikuisille merkitsee. Tutkielman tarkoituksena on lisätä ymmärrystä siitä, mitä runsas ja uppoutuva tietokonepelien pelaaminen eri elämänvaiheissa merkitsee ja miksi nuoret pelaavat. Tutkimus tukee samalla Helsingissä syksyllä 2016 käynnistyneen valtakunnallisen PRO SOS -kehittämishankkeen tavoitteita. Kehittämishankkeen yhtenä tavoitteena on kehittää pelien ja leikillisyyden hyödyntämistä sosiaalityön asiakkaiden kanssa.

Tutkielmaa varten pyrin saamaan nuorten aikuisten kertomuksia pelaamisestaan. Toteutan tutkimuksen haastattelemalla 18–29 -vuotiaita nuoria aikuisia, jotka pelaavat erittäin paljon erityisesti verkkopelejä. Haastattelut ovat yksilöhaastatteluja, jolloin paikalla on vain tutkija (minä) ja haastateltava. Varaan haastattelua varten rauhallisen, yksityisen tilan.

Olen kiinnostunut kuulemaan kertomuksesi sellaisena, kuin haluat sen kertoa. Minulla ei ole sinusta aiempaa tietoa enkä saa sinusta mitään sellaista tietoa, mitä et itse halua minulle kertoa.

Raportoin tutkimuksen siten, ettei ulkopuolinen voi tunnistaa yksittäisiä haastateltavia. Nauhoitan haastattelut ja kirjoitan ne tekstimuotoon, jotta haastattelujen analysoiminen on mahdollista. En tallenna haastateltavien nimiä minnekään. Käytän raportoinnissa keksittyjä nimiä ja tarvittaessa muutan myös iän. Haastateltavien kotipaikkoja en myöskään ilmoita. Tulen käyttämään tutkimuksessa lainauksia kertomuksestasi tekstin elävöittämiseksi. Jotta kukaan ulkopuolinen ei voi tunnistaa osallistujaa, muokkaan lainausta.

Tallennan haastatteluaineiston salasanalla suojatulle koneelle kotiini. Aineisto tallennetaan myös Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus SOCCAan PRO SOS -hankkeen hanketyöntekijän tietokoneelle, jonne vain tällä yhdellä nimetyllä työntekijällä on pääsy. Aineisto säilytetään tiedostossa 31.12.2018 saakka, jolloin hanke päättyy. Omassa käytössä olleen aineiston tuhoan heti, kun se ei tämän tutkielman kannalta ole enää olennainen, viimeistään 30.6.2017.

Keskustelen mielelläni kanssasi tutkimukseen liittyvistä kysymyksistä koko tutkimuksen teon ajan. Osallistuminen tutkimukseen on täysin vapaaehtoista ja sinulla on mahdollisuus keskeyttää haastattelu missä vaiheessa tahansa. Pyydän suostumuksen

haastattelun käyttöön vasta haastattelun jälkeen.

Jos sinulla tulee haastattelun jälkeen tarve keskustella asioistasi, voit olla yhteydessä sosiaalityöntekijä *[nimi ja yhteystiedot]*.

Yhteystietoni:

Elina Hiltunen

elina.tervo@helsinki.fi

puh: 044 382 28 85

SUOSTUMUS

Haluan osallistua Helsingin yliopiston opiskelijan Elina Hiltusen tutkimukseen. Ymmärrän, että tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista. Annan suostumukseni käyttää haastattelussa saatuja tietoja yllä mainitussa tutkimuksessa ja sen raportoinnissa.

Paikka ja aika

Allekirjoitus ja nimen selvennys

Haluan, että tutkimus lähetetään minulle, kun se on valmis (alleviivaa tai ympyröi):

KYLLÄ / EI

Sähköpostiosoite: _____

TAI

Paperiversiona osoitteeseen:

Liite 2: Haastattelukysymykset

Haastattelukysymykset

Kertomuksia esiin houkutteleva avauskysymys:

- Haluaisin sitten sinun kertovan minulle pelaamisestasi; esimerkiksi miten pelaaminen alkoi ja millä tavalla siitä tuli osa elämääsi. Voit kertoa juuri niitä asioita, mitkä koet itse tärkeäksi. Teen kuunnellessani jotain muistiinpanoja myöhempää käyttöä varten.

Kysymykset ovat niin sanottuja apukysymyksiä ja käytän niitä, jos ensimmäinen laajaa kertomusta esiin houkutteleva kysymys tuottaa niukasti kertomusta.

Taustoittavia kysymyksiä

- Millaisia pelejä pelaat?
- Kuinka paljon aikaa käytät nykyisin pelaamiseen?
- Mistä asti olet pelannut?
- Miten pelaaminen on muuttunut siitä kun aloitit pelaamisen?

Osallisuus

- Miten muut suhtautuvat pelaamiseesi? Keitä nämä muut ovat? Mitä ajattelet siitä?
- Millainen tunne pelaamisesta tulee?
- Millaisia asioita pelaaminen antaa sinulle?
- Millaisia asioita olet oppinut pelatessasi?
- Missä pelaat?
- Kenen kanssa pelaat?

Aikuistuminen

- Mitä pelaaminen sinulta vaatii?
- Millaisena näet itsesi pelaajana tulevaisuudessa? Muuttuuko se jotenkin ja jos muuttuu niin miksi? Jos ei muutu, mitä ajattelet, miksi se ei muutu?

Liitetaulukot

Liitetaulukko 1: Pelaaminen ja sen merkitykset nuorten aikuisten elämänculussa. Joonaksen tarina.

JOONAS	Sisältö	Pelaamisen merkitykset	Tarkastelutausta
Lapsuus	Alku: konsolipelaaminen		
	Pelaaminen kivaa, innostavaa	Pelaamisen ilo	Pelikulttuurin valtavirtaistuminen
	Kaverin löytäminen, hyväksyntä, yhteinen kiinnostuksen kohde	Yhteinen tekeminen, Hyväksytyksi tuleminen	Toimijapositio Relationaalinen hv-käsitys
	Äidin huoli Pelaamisen mahdollistaminen	Huolen kohteena oleminen	Toimijapositio
Varhais/ myöhäis- nuoruus	Ensimmäinen tietokone, tietokone (online) pelaamisen lisääntyminen		
	Uppoutuminen, koulukiusaaminen, masennus, arvottomuus, univelat	Pelaaminen selviytymiskeinona: hengähdyspaikka, piilopaikka	Toimijapositio Relationaalinen hv-käsitys
	Pelaamisesta ja peliyhteisöissä toimimisesta hyvä olo. Yhteistyö kanssapelaajien kesken.	Osallisuus: kuuluminen, jakaminen, osallistuminen, sitoutuminen; Toimintamahdollisuuksien laajeneminen	Toimijapositio Osallisuus
	Avatar, WoW:n pelihahmo, täytyy olla sellainen, josta tykkää, vaikka on haarniskat niskassa.	Identiteetin/minäkuvan työstäminen, kehoallisuus?	Relationaalinen hv-käsitys
Nykyisyys ja tulevaisuus	Tietokone, yksinpelit, pelaamisen vähentyminen		
	Pelaaminen verottanut reaallimaailman ihmissuhteita	Yksinäisyyden lievittäminen	Osallistuminen, osallisuus
	Työn tavoittelu, jossa pelien kehittäminen tai ohjelmointi keskeistä	Osallistumisen voimavara	Osallisuus Toimijapositio Relationaalinen hv-käsitys

***Litetaulukko 2: Pelaaminen ja sen merkitykset nuorten aikuisten elämäkuluksa.
Samulin tarina.***

SAMULI	Sisältö	Pelaamisen merkitykset	Tarkastelutausta
Lapsuus	Alku: konsolipelaaminen		
	Pelaaminen ja leikkiminen yhteistä tekemistä,	Yhteinen tekeminen,	Toimijapositio Pelikulttuurin valtavirtaistuminen
	Kuuluminen pelisukupolveen	Sosiaalinen identiteetti (pelisukupolvi)	Toimijapositio
	Isän sairastuminen ”vedenjakajana”; olosuhteiden muutokset	Nostalgia: normaali lapsuus ja koti	
Varhais/ myöhäis- nuoruus	Playstation, Gameboy → pelaamisen vähentyminen		
	Sijaishuolto lastensuojelulaitoksessa, kiusaaminen koulussa ja laitoksessa, vain kotona pelaaminen	Koti Merkitysten hämäryys	Relationaalinen hv- käsitys Toimijapositio
Nykyisyys ja tulevaisuus	Konsolipelaaminen, yksinpelaaminen		
	Omaan kotiin muutto, saa pelata kun siltä tuntuu, saa olla oma itsensä	Autonomia pelaamisessa	Toimijapositio
	Onko aikuisen hyväksyttävää omistaa pehmoleluja ja keräillä pelejä. Epäröintiä näistä kertomisessa.	Identiteettiristiriita	Toimijapositio
	Pelit ja esineistö herättää muistoja	Symbolinen keskus	Pelitutkimukset Relationaalinen hv- käsitys
	Osa elämää, ei häiritse muita toimia	Ajanviete virkistää, mahdollisuus itseilmaisuu	Pelitutkimukset
	Peli kaunis, upea pelata, tykkään kuunnella sitä musiikkia, hienot maisemat, tekee asioita mitä ei normaalimaailmassa tekisi	Mielihyvä: Kilpailu, onnistuminen, voittaminen; visuaalinen ja auditiivinen maailma, todellisuudesta irtautuminen	Pelitutkimukset
	Ammuskelu stressipurkamista	Tunteiden säätely	Pelitutkimukset
	Pelaa omana aikana, ehkä lasten kanssa, lapsille selkeät pelirajat	Oma aika ja huolenpito tulevista polvista	Toimijapositio, relationaalinenhv- käsitys

***Litetaulukko 3: Pelaaminen ja sen merkitykset nuorten aikuisten elämäkulussa.
Petrin tarina.***

PETRI	Sisältö	Pelaamisen merkitykset	Tarkastelutausta
Lapsuus	Alku: konsolipelaaminen		
	Veljen kanssa yhdessä, kavereiden kanssa, serkun kanssa, äiti osti ja asetti rajat	Yhteinen tekeminen	Pelitutkimukset Pelikulttuurin valtavirtaistuminen
	Tekemistä siinä missä lukeminen, sitten menttiin ulos leikkimään	Ajanviete	Pelitutkimukset
Varhais/ myöhäis- nuoruus	Online-monipelit, tietokonepelaaminen, pelaaminen lisääntyi		
	Muutto, asuinolosuhteet haastavat uusien suhteiden muodostamiselle, yksinäisyys, äidin kontrollin väheneminen	Yksinäisyyden kompensointi	Toimijapositio Relationaalinen hv- käsitys
	Reaalimaailman toimintamahdollisuuksien kapeneminen, yksinäisyyden viriäminen	Toimintamahdollisuuksien laajeneminen	Toimijapositio Relationaalinen hv- käsitys
	Koulunkäynnin hoitamisen tärkeys, pelaamisen kontrollointi/säätely sen koulunkäynnin sujumisen mukaan	Neuvottelun tila: riippumattomuuden ilmaus, sanktio	Pelitutkimukset Toimijapositio
	Ammattiopinnot tuo mukanaan uudet suhteet	Uusien suhteiden muodostaminen	Pelitutkimukset
	Täysi-ikäisyys ja omaan kotiin muutto, saa määritellä itse omat toimintatapansa	Arjen toimintaympäristö, autonomia	Toimijapositio
Nykyisyys ja tulevaisuus	Online-monipelaaminen, tietokonepelaaminen		
	Kotona ollessaan pääosin koneella, internetissä ja keskustelupalstoilla pelin ohessa sosiaalinen kanssakäyminen	Sosiaalinen toimintaympäristö: yhteiskunnallinen keskustelu, leikillisuus, sosiaalisten taitojen kehittyminen	Toimijapositio, pelitutkimukset
	Avatar: ihanneminä, toiveiden ihmissuhteet	Identiteetin työstäminen: roolien kokeileminen	Toimijapositio, pelitutkimukset
	Pelimaailman tutkiminen, maisemien katselu, maisemiin uppoutuminen, hauskaa. Virtuaalitodellisuus syventää pelikokemusta	Mielihyvä: uppoutuminen elämykset	Pelitutkimukset

Litetaulukko 4: Pelaaminen ja sen merkitykset nuorten aikuisten elämäkulussa. Kaisan tarina.

KAISA	Sisältö	Pelaamisen merkitykset	Tarkastelutausta
Lapsuus	Alku: konsolipelaaminen		
	Kaisan kotiin keräänttiin pelaamaan, isäkin pelasi lasten kanssa, vanhemmat hankkivat konsolin	Yhteinen tekeminen	Pelikulttuurin valtavirtaistuminen
	Naapurin poika suuttui, kun Kaisa voitti, alkoi ymmärtää mistä ihmiset hermostuu ja miten toimitaan yhdessä	Yhteistyö	Relationaalinen hv-käsitys, pelitutkimukset
Varhais/myöhäis-nuoruus	Roolipelit, tietokone, konsoli		
	Kaverit ei pelannut, kummallinen nörttityttö, ei kovin syvällä pelaamisessa	Erilaisuus	Toimijapositio
	Tietokoneen hankkiminen, pääsy tärkeään vertaisryhmään	Osallisuus	Toimijapositio Osallisuuden käsite, relationaalinen hv-käsitys
Nykyisyys ja tulevaisuus	Tietokone, konsoli, live-roolipelaaminen ja sisällön tuottaminen		
	Vieraalla paikkakunnalla pelaaminen toi läheiset lähelle, yhteydenpito läheisiin, yksinäisyyden lievittyminen, turvallisuus	Toiminnallinen sosiaalinen tuki	Pelitutkimukset Relationaalinen hv-käsitys
	Masennus, paniikkikohtaukset, pelaaminen auttanut selviytymään päivästä toiseen, pelaamisen mekaanisuus, helppo juttu	Pelaaminen selviytymiskeinona: toimintakyvyn ylläpitäminen, ajan kuluttaminen, yksinäisyyden lievittäminen	Pelitutkimukset Leikki/leikillisuus? Relationaalinen hv-käsitys
	Sisäisten voimavarojen palautuminen, opinnoissa jaksaminen	Rentoutuminen	Pelitutkimukset, flow
	Outojen ihmisten edessä esiintyminen tulikoe, ahdistaa. Virtuaalisessa pelimaailmassa kohtaa epäasiallista kohtelua, vaatii rohkeutta mennä sinne.	Pelkojen kohtaaminen ja käsittely	Pelitutkimukset
	Elämäkokemukset ja pelikokemukset resurssina tärkeiden asioiden edistämässä	Unelmien työ: osallistumisen voimavara, arvojen edistäminen ja toteuttaminen	Osallisuus Toimijapositio Relationaalinen hv-käsitys

Litetaulukko 5: Pelaaminen ja sen merkitykset nuorten aikuisten elämäkulussa. Mikon tarina.

MIKKO	Sisältö	Pelaamisen merkitykset	Tarkastelutausta
Lapsuus	Alku: konsolipelaaminen		
	Vanhemmat osti konsolin, pelaaminen tuntui kivalta, tekemistä siinä missä muukin ”leikki”	Pelaamisen ilo	Pelitutkimukset
	Perhe pelasi yhdessä, kavereiden kanssa	Yhteinen tekeminen	Pelikulttuurin valtavirtaistuminen, pelitutkimukset
Varhais/ myöhäis-nuoruus	Ensimmäinen tietokone, tietokone (online) pelaamisen lisääntyminen → ja vähentyminen/muuttuminen		
	Pelaaminen meni totiseksi, rooliristiriidat vertaissuhteissa, peliyhteisön hyväksyntä	Lepuutusta roolipaineista: omana itsenä oleminen, arvostus ja hyväksyntä, negatiivisen energian työstäminen	Toimijapositio Nuorisotutkimus (peli)
	Sisäinen kasvu ja kehitys sekä uudet suhteet ja toimintaympäristö: myös pelaaminen ja sen merkitykset muuttuu	Muodonmuutos	Toimijapositio Pelitutkimukset
Nykyisyys ja tulevaisuus	Konsolipelaaminen, yksinpelaaminen, keräily		
	Suhde yrittämiseen ja epäonnistumiseen muuttunut	Sinnikkyys: kärsivällisyys ja tunteiden säätely	Relationaalinen hv-käsitys, Pelitutkimukset
	Mahdollisten omien lasten kanssa pelaa, perhe-elämä ja työ kuitenkin ensisijaisia, lapsille tiukka ”jöö” pelaamisessa	Osa elämää: Yhdessä pelaaminen ja huolenpito tulevista polvista	Relationaalinen hv-käsitys